PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • GBA • XBOX • MOBILE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX



SPECIALS, REVIEWS EN PREVIEWS OM TOT DE LAATSTE DRUPPEL VAN TE GENIETEN!

NO MORE HEROES
"FUCK MAN, WAT EEN GAME!"

STREET FIGHTER IV
DE OUDE MEESTER IS TERUG. EN HOE!

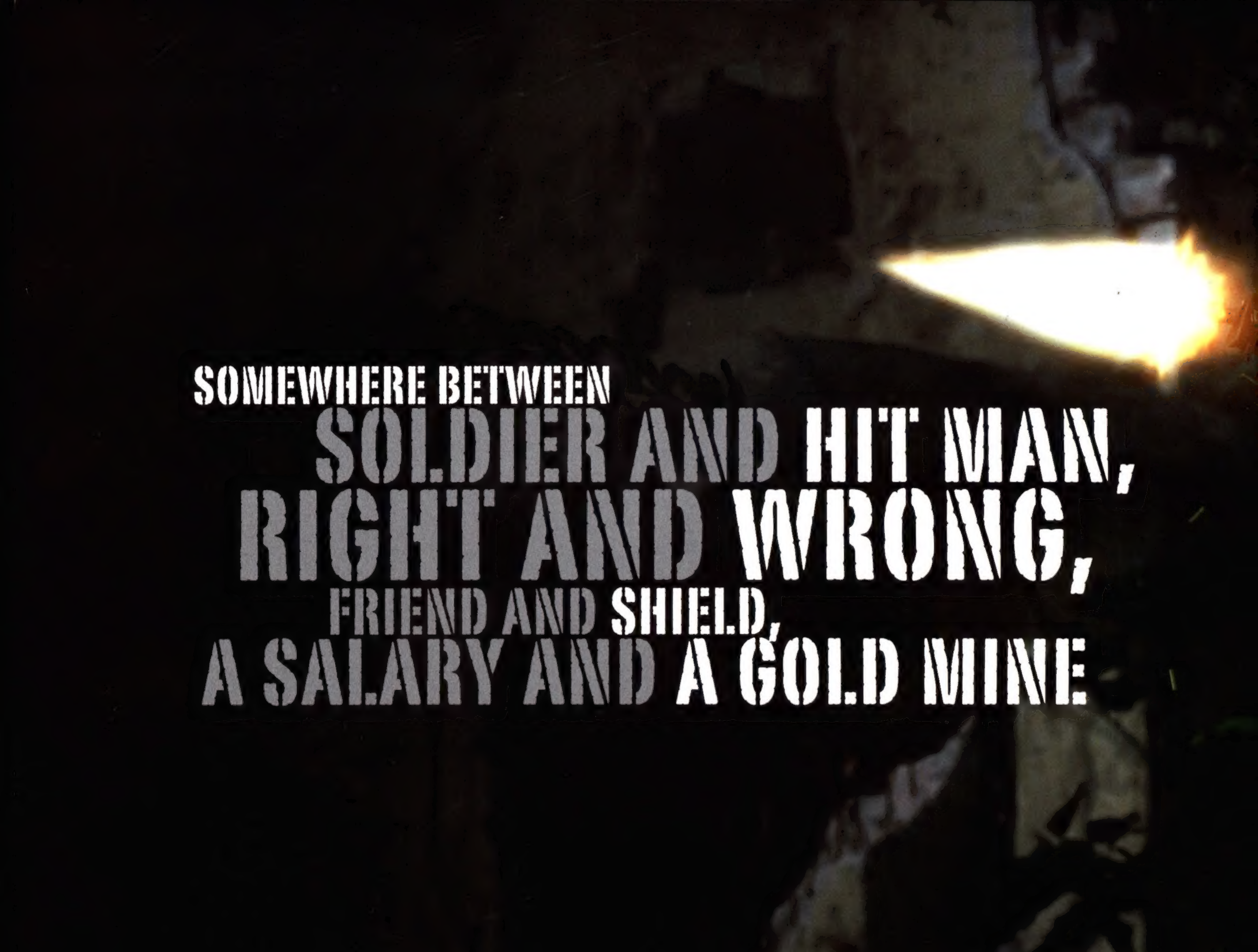
OORLOG OP DS EN Wii
ADVANCE WARS: DARK CONFLICT
BATTALION WARS 2

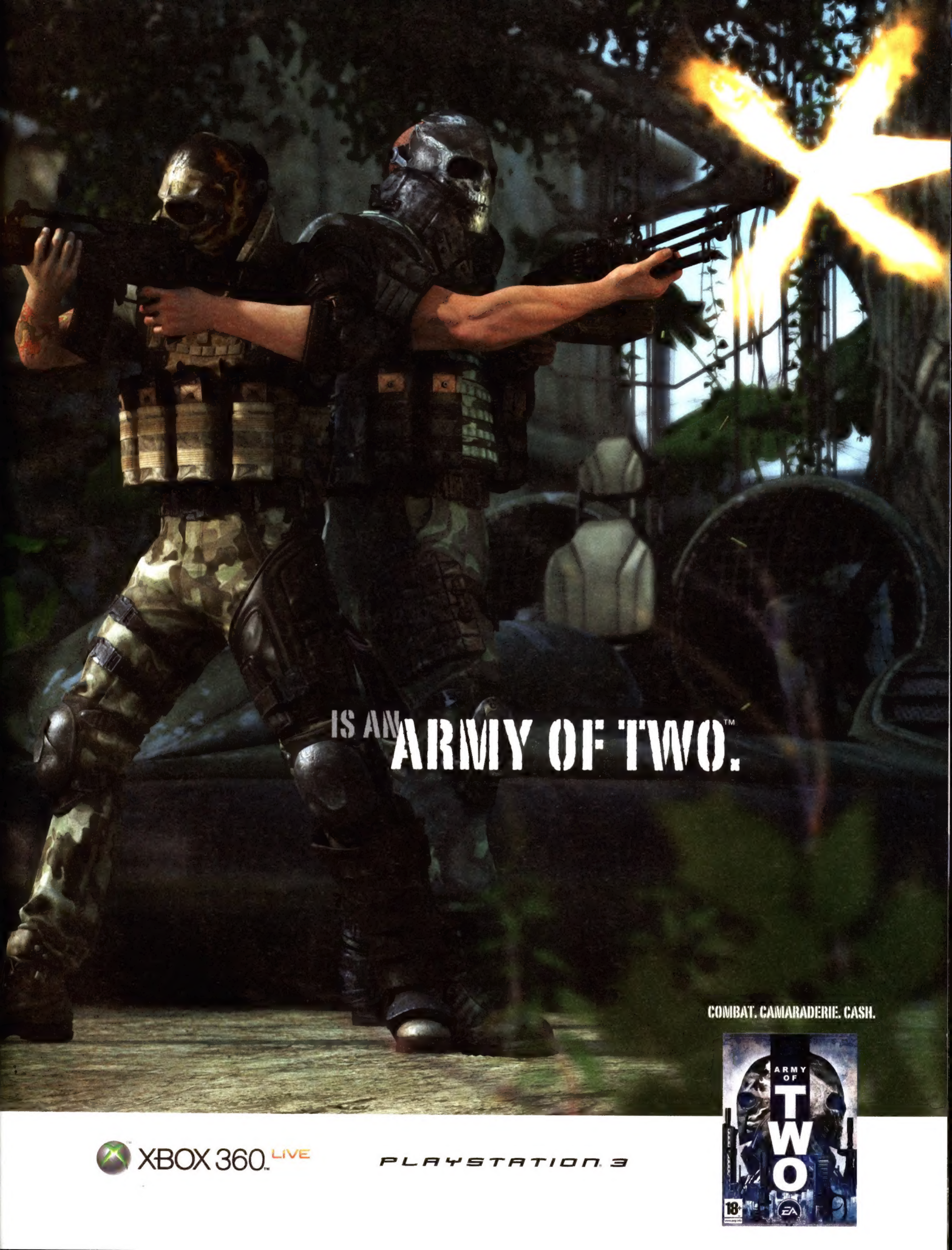
FIFA STREET 3
PANNA'S, PINGELEN EN POEIEREN

GTA IV EINDELIJK GESPEELD!

grand theft auto IV

PLUS: SCHOOL WAS NOG NOOIT ZO LEUK ALS IN BULLY: SCHOLARSHIP EDITION • DE PU REDACTEUREN GOOIEN HUN FRUSTRATIES ERUIT • ALLESVERNIETIGENDE SPECIAL OVER RED FACTION GUERRILLA • LEGO BATMAN ZIT GOED IN ELKAAR • CONDEMNED 2 IS GEWOONWEG GRUWELIJK • DE VIKINGEN SLIJPEN HUN ZWAARDEN • TUROK IS EEN DINODROL • LOST ODYSSEY: FINAL FANTASY VOOR DE 360 • LEER GOOCHELEN OP JE DS • ALLES OPROLLEN IN BEAUTIFUL KATAMARI • TV SERIE LOST GAAT TOFFE GAME WORDEN • SOULCALIBUR OP DE Wii • PITTIGE RTS BATTLES IN UNIVERSE AT WAR • FRONTLINES: FUEL OF WAR BIEDT GOEDE SINGLE ÈN MULTIPLAYER • EN MEER...


SOMEWHERE BETWEEN
SOLDIER AND HIT MAN,
RIGHT AND WRONG,
FRIEND AND SHIELD,
A SALARY AND A GOLD MINE
WWW.ELECTRONICARTS.NL.



IS AN ARMY OF TWO.™
COMBAT. CAMARADERIE. CASH.
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
ARMY OF TWO
18+

TRIPPEN

Zoals jullie in deze PU kunnen lezen, regende het deze maand tripjes, waarvan een aantal naar de meest exotische oorden. Zo mocht Jurjen naar Dallas, Jan naar Illinois en gaat Steven zelfs straks naar Moskou (verslag in PU 4).
Nu is het zo, dat zodra bekend wordt dat we ergens heen kunnen, mijn inbox overspoeld wordt met mailtjes als "Ik kan! Ik ook! Ik beter!" of zelfs "Ik weet zeker dat hij niet gaat kunnen!"
Ik heb dan ook een uiterst ingewikkelde formule ontwikkeld, om te bepalen wie waarheen mag. Die ga ik hier natuurlijk niet uit de doeken doen - iets zegt mij dat die baklappen ook de PU lezen - maar het heeft te maken met het halen van deadlines, vluchten en vooral koffie. Daarnaast speelt natuurlijk ook wel een beetje een rol wat voor soort game het is, en zijn stagiaires uitgesloten van deelname.
Er zit alleen een ernstige fout in die formule, en dat is dat mijn eigen naam er nooit uit komt rollen. Hoe stom kun je zijn! Koffie haal ik nooit, vluchten kun je niet missen als je ze nooit hebt, en de enige deadline die ik altijd heb, is voor dit stukje [en die haal je nooit - Ed].
Weinig winst te behalen dus. Misschien toch maar eens een nieuwe formule bedenken...

Niels



Ps. Als abonnee ontvang je bij deze PU weer een nieuwe VIG-Card voor vette kortingen op games en hardware, als dat geen winst is!



DE REDACTIE

Het was weer raak de afgelopen maand: de globetrotters van de PU vlogen weer eens de halve aardbol over om voor jullie de heetste info te scoren. Goede zaak natuurlijk... maar niet voor het milieu! Denken die snotneuzen daar wel eens over na als ze voor de zoveelste keer hun koffers pakken? Of zal dat hele milieu ze aan hun reet roesten?

JURJEN



Ik vlieg schuldgevoelvrij. Feit is dat wij allemaal sterven, temperaturen schommelen en alles wat toevallig op dit moment dan even leeft een richtingloos bestaan leidt in een onverschillig universum. Laten we ons dan alsjeblieft niet schuldig gaan voelen als er af en toe eens iets valt te genieten, dan zou het leven pas echt zinloos worden.

STEVEN



Hey kom op nou! Wat moeten jullie nou allemaal van me? Ik heb die rokende en zuipende auto toch al verkocht?!? Die stootte meer rotzooi uit dan de hele KLM vloot bij elkaar. Bovendien is het in Amsterdam veelal sneller om op de fiets te reizen dus ik peddel nog steeds trouw de stad door.

MAARTEN



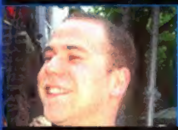
Ik vind dat wij als Nederlanders ons niet zo schuldig hoeven te voelen over loos energieverbruik. Als ik zie dat in heel Amerika 's nachts de lichten van complete kantoorpanden aan blijven en ze met auto's rijden die 1 op 3 lopen... En dan heb ik het nog niet eens over China, dat hard probeert de grootste vervuiler van de wereld te worden... Dus ik voel me niet echt schuldig nee. Maar ik zet wel braaf m'n tv van de stand-by stand af als ik ga slapen, hoor.

J.J.



Dus nadat games aanzetten tot geweld, dik maken en verslavend zijn, zijn ze ook nog slecht voor het milieu. Het moet niet veel gekker worden...

WOUTER



Tja, je merkt er zo weinig van, hè? Pas als ik een vliegtuig instap dat bij het opstijgen met zijn turbines het regenwoud in de fik steekt, vervolgens een gat in de ozonlaag vliegt, om bij de landing de laatste reuzenpanda tot bloederige pulp te rijden, dan zal ik erover denken om de volgende keer op de fiets naar Australië te gaan.

JEROEN



Ik ben vegetariër, eet dus niet het vlees van windende koeien (iets wat slecht is voor het milieu). Eet alleen biologisch en ga ook nog eens niet zo vaak op persreisjes. Misschien dat onze uitgever voor iedere vliegreis wat bomen kan planten zodat we het weer compenseren?

ED



Ik scheid mijn afval, mijn papier wordt wekelijks opgehaald en de glasbak heeft een goede klant aan me. Daarbij ga ik van alle redacteuren (minus Muriëlle) het minst op reis, dus schuldig voel ik me allerminst. Ik ben er overigens wel voor dat 'de vervuiler betaalt', in de vorm van ecotax op vliegen en extra belasting op SUV's enzo. Aan de andere kant heb ik wel twee kinderen op de wereld gezet en dat schijnt het meest milieuonvriendelijke te zijn dat een mens kan doen in z'n leven. Daar heb ik dan ook spijt van...

MURIELLE



Ik trek me er zeker wat van aan. Daarom eet ik geen dieren want de bioindustrie is heel vervuilend (en zielig). En ik maak ieder jaar geld over naar organisaties die van alles doen om het milieu te verbeteren. Dit jaar ga ik waarschijnlijk op vakantie naar Thailand en dat is een rot eind vliegen, daarom wil ik daarna best wat geven aan een organisatie die bomen plant ter compensatie. En die ecotax betaal ik ook met liefde.

JAN



Natuurlijk is vliegen slecht voor het milieu, maar dat is autorijden ook. Volgens mij zijn vliegtickets tegenwoordig zo duur omdat er een ecotax op zit, dus het is al een stuk beter dan vroeger, lijkt me. Daarnaast probeer ik door oud papier, flessen, batterijen en huisvuil te scheiden, ook mijn steentje bij te dragen. Tegelijkertijd heb ik vorig jaar een stuk of 15 à 20 vliegtrips gemaakt voor de PU dus ja, eigenlijk voel ik me best wel schuldig.

IEMAND MOET HET DOEN

Jan z'n trip naar Champaign, Illinois voor Red Faction: Guerrilla (zie pag. 34) begon goed: tot zijn aangename verrassing had het vliegtuig "games + movies on demand" aan boord zodat de vlucht van een kleine negen uur letterlijk omvloog.
Het lachen verging hem echter snel toen hij zijn aansluitende vlucht van Detroit naar Champaign miste en hij vervolgens een onhandige omweg moest maken. Na een vlucht naar het gehucht Bloomingtone en een anderhalf uur durende taxirit belandde hij (inmiddels 26 uur na vertrek) eindelijk op de plaats van bestemming.
De terugreis was bijkans nog erger. Met slechts 45 minuten overstaptijd tussen de vluchten Champaign - Detroit en Detroit - Amsterdam kwam Jan, ondanks een wanhopige sprint, te laat aan bij de gate aangezien z'n eerste vlucht vertraging opliep omdat de vleugels van het vliegtuigje van ijs ontdaan moesten worden (het was 20 graden onder nul).
Voor één keer had Janneman echter mazzel want de vlucht naar A'dam vetrok anderhalf uur later omdat een van de toiletten aan boord lekte. Zes loodgieters later, steeg de kist eindelijk op om na drie uur een noodlanding boven Canada te maken omdat iemand aan boord een hartaanval kreeg!!!!
Vervolgens bleef de kist drie uur aan de grond en kwam Jan uiteindelijk zes uur later aan op Schiphol, waarna hij gewoon te moe was om zijn tekst voor Ed te tikken...
"Iemand moet het doen", murmelde hij nog, waarna hij wegzakte in een diepe jetlag-slaap boven zijn toetsenbord...



BYE, BYE BORIS

Oplettende lezers hadden wellicht al opgemerkt dat het aantal artikelen dat Boris voor de PU schreef, de laatste maanden sterk was afgenomen. Een van de belangrijkste oorzaken daarvoor was dat Kale B (nog één keer noemen we 'm zo) het té druk had met zijn werkzaamheden voor z'n eigen bedrijf: Blammo. Steeds meer tijd was hij kwijt met onder andere het organiseren van game-events (WCG/Gameplay) en Gamekings. Uiteindelijk heeft hij zelf de knoop doorgehakt en besloten de PU-redactie na een periode van bijna tien jaar te verlaten en zich volledig te storten op z'n eigen business. Gelukkig blijft Boris nauw betrokken bij de gamescene en zullen wij (en jullie) hem vanzelfsprekend nog regelmatig tegenkomen bij events en op tv natuurlijk.
Bye, bye Boris, en succes met alles wat je aanpakt.



WELKOM WOUTER

Zoals dat gaat bij de PU, staan na het vertrek van een redacteur, vele gegadigden te trappelen om de opengevallen plek in te nemen. Gelukkig hebben we daarvoor onze eigen "kweekvijver van talent": PU.NL. Na Maarten, is Wouter de tweede die op deze manier aan de redactie wordt toegevoegd. Wouter zal zich deels (intensiever) met PU.NL gaan bezighouden maar zal ook elke maand enkele artikelen schrijven voor de PU zelf.
Gelukkig schrijft Wouter beter (scherp, humoristisch en informatief) dan hij praat (onverstaanbaar), dus hebben we er alle vertrouwen in dat we met deze Groningse Boer (niet voor de laatste keer noemen we 'm zo) een goede vervanger voor Kale B (nou ja, nog één keer dan) hebben gevonden.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Tja, redacteuren komen en gaan, maar gelukkig blijven de meesten heel lang bij ons. Van Boris zullen we nog veel horen en ook Skate hebben we natuurlijk allerminst uit het oog verloren, maar wat zou er van al die anderen zijn geworden?
Ik weet dat Kees de Koning oprichter/eigenaar is van het platenlabel Top Notch met artiesten als Extince, Def Rhymz, Postmen, De Jeugd van Tegenwoordig en Opgezwolle, en toevallig zag ik oud-redacteur David Lemereis onlangs als een van de presentatoren van het tv-programma "In de ban van het ding".
Misschien is het wel een aardig idee om straks ter ere van ons 15-jarig bestaan eens uit te vissen wat er gebeurd is met oudgedienden als Björn, Ben, Michael, Dre en al die anderen.
Een mooie aanleiding vond ik, om weer eens zo'n supertoffe old school PU-strip op te duiken van de hand van eerdergenoemde Dre, maar dat laatste wisten jullie natuurlijk nog wel.

ED





POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

★ Brief ★ VAN DE MAAND

OPVOEDCURSUS

Beste PU,
Als eerste wil ik zeggen dat ik jullie blad helemaal top vind! Ik heb nog nooit zo'n uitgebreid blad gezien over games. Gaaf dat jullie dit maken. Maar zulke zinnen komen wel vaker voor in de PU...
Maar nu mijn verhaal, want ik zit met een probleem. Een groot probleem. Mijn klas (groep 8) weet helemaal niks van games af! Maar dan ook helemaal niks! Heel misschien herkennen ze dat mannetje met die snor en die rode pet, maar niet meer dan dat.
Een voorbeeld. Het is 19 november en ik vraag aan iemand in mijn klas: 'Heb jij Super Mario Galaxy al?'
De jongen aan wie ik het vroeg, keek me aan alsof ik net had gezegd dat de wereld morgen ten onder gaat. Het enige antwoord dat hij gaf was: 'Nee...' Daarna liep hij snel weg.
Mijn klas weet dus niks van games af. Titels als Halo, Assassin's Creed, World of WarCraft... ze hebben geen flauw benul. Maar gelukkig worden games iets bekender. En dat komt door maar één ding: jaja, de Wii.
Het nieuwste apparaat spreekt veel kinderen aan. Ook dankzij titels als Boogie en Mario & Sonic wordt de Wii bekender. Daar ben ik blij om, want misschien is er nog hoop. De PlayStation 3 en de Xbox 360 zijn nog volkomen onbekend, maar het begint al een beetje te groeien.
Volgend jaar gaan we allemaal ergens anders naartoe en misschien kom ik tussen kinderen te zitten die wèl iets van games afweten. Nu moet ik nog even alléén het plezier beleven, even in m'n eigen wereld zijn... Oh ja, en Gameplay 07 was geweldig!
Met vriendelijke groeten,
Douwe | Hillegom

Douwe, wij denken dat het gebrek aan gamers in jouw klas geheel te wijten is aan het feit dat nog vrijwel niemand in Hillegom een TV heeft. We hebben inmiddels ook van onze abonnementenservice begrepen dat de PU bij jullie heel moeilijk te verkrijgen is omdat men Hillegom slechts per trekschuit kan bereiken. Omdat jij als een van de weinigen in je omgeving wèl in 2008 leeft, ben jij onze briefschrijver van de maand. Gefeliciteerd en sterkte!

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

FANTASTISCHE BIJSCHRIFTEN

Beste Ed,
Ik wil je bij deze nog even complementeren voor je uitzonderlijke sterke bijschriften in het voorlaatste nummer.
Absolute hoogtepunt was op bladzijde 24 te lezen: met die ouwe vent in het publiek. Briljant gewoon...
Siem | Internet



Ed, hou nou eens op met mailtjes naar de redactie te sturen en jezelf steeds weer veren in je reet te steken!

FANTASTISCHE BIJSCHRIFTEN 2

Goedemoggel PU gasten,
Ik heb net het stukje in de PU gelezen dat over de Gameplay 07 ging. Ik wilde even zeggen dat het een topverslag is, en ik er helaas niet bij kon zijn.
Maar wat me vooral opviel, is het twee bladzijden tellende bijschriften festijn! Wat heb ik me kapot gelachen, dit was gewoon een geschenk uit de hemel. Het was bijna beter dan het verslag over de Gameplay zelf. Ed, je bent weer in vorm!
Oja, ik wou ook nog even zeggen: Jongens, geweldig werk de laatste tijd. Het verhuizen zal wel veel tijd en energie gekost hebben, en dan ook nog eens de Gameplay erbij... En dan ook nog eens de PU zelf! Tot volgend jaar bij de Gameplay 08 (waar ik dan wel zeker heen ga, want Gameplay 06 was ook toppie)!
Latur.
Mannus Menting | Internet

Ed, je doet het er om hè? En dan niet eens de moeite nemen een normale naam te bedenken... Nu begrijpen we ook waarom je zo moeilijk kijkt de laatste weken... dat komt door al die veren die je in je eigen reet gestoken hebt.

ZWARTE DOOS

Yo mensen van de PU!
Er viel me iets op aan de PU van afgelopen maand. Er staat een klein stukje in over de Orange Box van Valve, en de mogelijke opvolger ervan, het artikel noemt het grappend de Black Box.
De Black Box heeft echter al bestaan, deze is alleen gecancelled door Valve. Daar zat alleen EP2, Portal en TF2 in. Hij is nooit officieel uitgebracht, maar ik had er wel een coupon voor bij mijn videokaart zitten (HD2900XT), net zoals destijds met HL2 en de Radeon 9800. Met de code op die coupon kon ik dus de Black Box downloaden van Steam en omdat ik HL2 en EP1 natuurlijk allang had, vond ik het wel prima dat die er niet bijzaten.
Anyway; de Black Box bestond dus al min of meer, en ik kon om een of andere vreemde reden het niet weerstaan om jullie hierover te mailen, wellicht iets te maken met die dodelijke dierlijke aantrekkelijkheid van jullie?
Laters,
Ivo | Internet



Dodelijke dierlijke aantrekkelijkheid? Hmmm, volgens ons heb je te veel met je neus in zwarte dozen gezeten...

DBZ EEN

Yo beste mensen van de PU,
Ik zat laatst jullie blad te lezen en kwam opeens bijna helemaal aan het eind een kleine review tegen van Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3. Nou schrok ik me helemaal wild omdat Jeroen de game maar een 50 heeft gegeven???!!
En dan ook nog zegt dat alle dbz bt games op elkaar lijken.
Dit vind ik dus helemaal niet. De look is maybe wel hetzelfde maar de gameplay is duidelijk heel anders.
Misschien had Jeroen wat langer achter dbz bt3 moeten blijven zitten om de echte smaak ervan te proeven, en ik denk niet dat ik de enige dbz fan ben die dit denkt.
Daarom wil ik even kwijt dat Jeroen gewoon wat langer had moeten spelen en er een goed oordeel over had moeten vellen in plaats van een score van 50.
Ga verder zo door met jullie

NINTENDO GESLAAGD

Heej PU-gasten,
Volgens mij is Nintendo met een 10+ geslaagd. Sinds kerstmis heb ik eindelijk een Nintendo Wii en we hadden hem toen al de hele avond staan uit te proberen met Wii-sports, Metroid Prime 3 en Wii-play. Na eventjes gekeken te hebben, kwamen mijn beide oma's (allebei bijna 80 jaar) ook even meedoen. Bij Wii-sports vlogen, na een paar ballen in de goot, de spare's en strike's me om de oren, hahaha.

YO!ART

Hey mensen van de PU,
Ik ben 16 en teken al een tijdje... dus ik wou graag wat laten zien. Het is Link, ik weet dat jullie al veel Zelda art hebben gekregen maar ik kon niets beters verzinnen.



50????



blad!! En Gameplay 07 was echt SUPER VET!!
Greetz
Patrick Elings | Internet

Beste Patrick, de meeste ziektekostenverzekeringen geven een tegemoetkoming in de kosten wanneer je een bril aanschaft. Het lijkt ons de hoogste tijd.

Dus Nintendo heeft letterlijk iedereen aan het gamen gekregen.
Jim Hendriks | Internet

Nou Jim, volgens ons probeert je oma gewoon de TV op het andere net te zetten.



Het zou echt geweldig zijn als jullie hem in je blad zetten.
Groeten,
Anne | Internet

We zijn er nog steeds niet helemaal uit of we de Yo!Art rubriek nieuw leven in gaan blazen, maar deze shit ziet er écht goed uit. Als lezers tekeningen van dit niveau gaan opsturen, zien we het wel zitten.



NFS ZUIGT OP PS2

Yo PU luitjes. Ik dacht ik stuur eens fijn een mailtje omtrent J.J. z'n briljante review over Need for Speed ProStreet. Die was namelijk niet alleen haarscherp maar ook incompleet.
Hoewel iedere lul (kennelijk) snapt dat J.J. de PS3 dan wel 360 gerecenseerd heeft, was ik zo intelligent om de PS2 versie te kopen. Een volle twaalf minuten heb ik genoten van een jammerende framerate, fletse graphics, crappy kutpunk, en voor het eerst in de game geschiedenis (correct me if I'm wrong) laadtijden tijdens het racen zelf!!!!?
Applaus voor EA. Zulke enerverende rotzooi is een prestatie op zich en ik kan niet wachten op de mobiele versie. Tevens ben ik weer een ervaring rijker en zo'n 45 pleuro lichter.
De game heb ik geruild voor Rogue Galaxy (meesterlijk vet) die de poen ruimschoots waard is.
Desondanks, de pluim die J.J. in de aars van EA geramd heeft, moest ik even verwijderen. Op de PS3 zal ProStreet vast wel roeleren, maar verder is het pure oplichting.
Nog één detail: Dragracen is geen nieuw onderdeel van ProStreet en kwam al voor in eerdere (betere) delen.
Groeten.
Robbert van den Born | Nijmegen

We hebben J.J. zelf de pluim uit de aars van EA laten verwijderen, en dat was een bijzonder onsmakelijke bezigheid, kunnen we je vertellen. De man kijkt voorlopig wel uit voor ie weer ergens een pluim insteekt.

VROUWELIJKE "LEZER"

Geachte PU,
Nog voor ik fatsoenlijk met mijn ogen heb kunnen knipperen, is mijn prinses Peach figuurtje op de Wii al in een ravijn gedonderd en geef ik het op. Ik ben wat je noemt een n00b. En een flinke ook.
Daarom lees ik uit jullie blad, waar mijn broertje abonnee van is, meestal alleen het stripje achterin. De rest begrijp ik toch niet, rofl, lol, omfg.
Mijn haat voor gamen is wat afgezwakt, enerzijds door het briljante spel Mario Kart en anderzijds door jullie leuke manier van schrijven. Zo kan zelfs een kneus als ik nog eens lachen om een game.
Nadat mijn broertje me verzekerd had dat er niet zoiets bestaat als "Gaylo 3" en ik hem eens een serieus potje Command en Conquer had zien spelen, schaafde ik mijn mening wat bij: gamen is oké, als ik het maar niet hoef te doen.
Dus, ga maar vooral door met dat gegein, kunnen we lekker lachen.
Dan ga ik nu mijn gravity hammer upgraden zodat ik de masterchief kan verslaan en een Hyrule Castle kan krijgen?
Ajuus,
Marjolein Borgers | Internet

Hoi Marjolein, goed om te weten dat we ook non-gamers een plezier doen met onze grappige, guitige teksten (gelukkig noemde je niet de grappige, guitige bijschriften van Ed want die loopt inmiddels al twee meter naast z'n schoenen). Maar ehm je Gravity Hammer upgraden gaat niet lukken en een Hyrule Castle krijgen... we wensen je veel succes.

IN DE LIK MET DE CUBE

Hé PU Gangsters,
Ik vind dat jullie echt een tof blad maken. Ik mis ook geen enkele aflevering van Gamekings. Jullie denken nu maybe van wat een nerd. Maar niets is daarvan waar. Ik was ooit een hardcore gangster. Ik zit nu namelijk in een gevangenis. Ik heb zes jaar gehad voor uitvoer van mdma oftewel xtc. En natuurlijk heb ik er spijt van want ik ben nog steeds een hardcore gamer en hier heb ik alleen een Game Cube (de rest mag niet). Dus zwaar balen want er komt helemaal niks meer uit op die Cube. En dat terwijl ik in feb 2007 een PlayStation 3 heb gehaald uit Hong Kong.
Maar ja, shit happens. 2011 kom ik voor het eerst vrij voor mijn eerste verlof. Dus dat betekent dat ik een TV moet huren van de staat (3 euro per week) voor de komende drie jaar. Dus maybe willen je me matsen met die vette Lcd van LG. Als dat niet lukt kunnen jullie me dan plaatsen voor YoPost? Want al die hardcore gamers moeten weten dat als je gepakt wordt voor shit dat je dan alleen die Cube hebt. En dat doet pijn geloof me.
Dus kids denk heel erg goed na voordat je die gangster shit gaat doen. Want voordat je het weet heb je alleen nog maar je GameCube.
J. Chin-fo-Sieeuw | Pi Rijnmond, Locatie De Schie – Rotterdam

Fijn dat je zo'n afschrikwekkend voorbeeld geeft om onze lezers op het rechte pad te houden. Zes jaar in de bak is nog wel uit te houden, maar zes jaar gamen met een Cube... dan zit je nog liever levenslang in een isoleercel op Guantánamo Bay. Zou Amnesty International hier niet in moeten grijpen?

KORTE VRAAGJES

Hee beste gasten van de PU,
Ten eerste: jullie blad is echt perfect op het zo maar te typen:P.
1. **Wanneer komt Brothers In Arms Hell's Highway eigenlijk precies uit?**
2. **Krijgen we weer een nieuwe VIG Card?**
3. **Is het waar dat Buzz met die Buzzers naar de 360 komt?**

Ruudjeee | Internet

1. **Wij gokken op april.**
2. **Stomme vraag, die zit er dit nummer toch gewoon bij, jochie. Volgende keer beter opletten.**
3. **Nee het is niet Buzz dat naar de 360 komt maar Scene It, een game van Microsoft zelf.**

Hé beste crew,
Ik heb vorige week een Xbox 360 gekocht en nu heb ik een vraag. Als ik een spel speel maakt dat ding ontzettend veel lawaai. Kan ik hier iets aan doen?
Keep up the good work.
Henk | Internet

Je kunt natuurlijk gewoon postzegels gaan verzamelen, da's lekker stil. Dat de 360 veel herrie maakt, heb je overigens in de PU regelmatig kunnen lezen.

Beste PU redactie,
Ik heb wat vragen voor jullie.
1. **Wat is jullie top 5 van Xbox 360 games?**
2. **In het nummer van december in Opnieuws hadden jullie het over de Green Box, de Black Box en de Camouflage Box. Komen die er ook, en zo ja wanneer?**
3. **Is the Orange box echt zo vet? Ik heb de demo gespeeld en ik vond het een k*t game.**

Nick | Internet

1. **1.Mass Effect 2.BioShock 3.Gears of War 4.Halo 3 5.Forza 2. Al zal elke redacteur wel weer wat over dit rijtje te zeiken hebben.**
2. **Nee, dat was een beetje een poging tot humor. Overigens bestond die Black Box wel degelijk, zie ook elders op deze pagina's.**
3. **Wij vinden The Orange Box echt vet. Het zijn immers vier topgames voor de prijs van één.**

GRAND THEFT

Jeroen raakte maar niet uitgepraat over zijn speelsessie met Grand Theft Auto IV (GTA IV). Druk gebarend vertelde hij ons over zijn avonturen, waarbij hij van de hak op de tak sprong en zo nu en dan zelfs vergat adem te halen. Jeroen was werkelijk niet te stoppen. Uiteindelijk hebben we z'n spraakwaterval toch maar onderbroken en gevraagd of hij alles op papier wilde zetten. Jullie willen er toch ook van meegenieten?



Waarschijnlijk had jij hetzelfde gevoel toen je de eerste beelden van GTA IV zag. Het leek slechts in de verte nog op GTA. Het cartoony stijltje was ineens vervangen door een veel meer realistisch uiterlijk. Ik zette er mijn vraagtekens bij. Was dit "mijn" GTA nog wel?
Dat gevoel verdween als sneeuw voor de zon op het moment dat ik de Xbox 360 controller zelf ter hand nam. Binnen no-time wist ik het: dit is GTA. Het is lastig om er precies je vinger op te leggen, maar toen ik hoofdpersoon Niko zelf door de straten van Liberty City stuurde en een paar auto's 'leende', had ik gewoon helemaal het gevoel dat ik een GTA game aan het spelen was en niet een Saints Row of iets wat er op lijkt.

MEER GEWICHT

Dat dit vierde deel wat meer natuurgetrouw is, is niet alleen een kwestie van uiterlijk. Ook de wereld zelf staat dichterbij de natuurkundige werkelijkheid. Zo heeft Niko Bellic meer gewicht, waardoor het lopen, rennen en sprinten wel even wennen is. Je ziet zijn lichaam wat meer schommelen tijdens het lopen en je merkt ook dat Niko wat minder beweeglijk is dan je gewend bent van personages in een dergelijk third-person adventure.
De wagens in GTA IV zijn eveneens onderhevig aan de natuurkundige wetten. Vol gas over het asfalt scheuren kan, maar snel even de handrem gebruiken om door een haakse bocht te driften, is aanzienlijk lastiger dan voorheen. De wagen heeft tijd nodig om met zijn neus de juiste kant op te komen. Ook een (flauwe) bocht zul je niet langer op volle snelheid kunnen nemen. Je zult je remmen moeten gebruiken en gedoseerd gas dienen te geven om de bochten te ronden, anders zal de wagen (afhankelijk van gewicht en snelheid) doorglijden… om met een harde klap tot stilstand te komen tegen de betonnen omheining. Gevolg is dan dat de wielophanging beschadigt en de wagen vrijwel onbestuurbaar wordt.
Het geeft aan dat het team van Rockstar North keihard gewerkt heeft en heel veel extra details in de game heeft gepropt. Op die details zal ik later nog terugkomen.

KANE AND LYNCH VOORBIJ

Een van de belangrijkste dingen die men in GTA IV onder handen heeft genomen, zijn de vuurgevechten die nu als voorbeeld kunnen gelden voor alle andere third-person actiegames.
Terwijl dit aspect in GTA games tot nu toe nooit goed uit de verf kwam, lijkt



"AL DIE DETAILS ZORGEN ERVOOR DAT JE ALS SPELER HELEMAAL WORDT OPGEZOGEN DOOR DIT NIEUWE LIBERTY CITY."



TELEFOON

Als één ding duidelijk is na mijn speelsessie, is het wel dat je mobieltje heilig is. Je staat er niet alleen in contact mee met je vrienden, het is ook nog eens je camera en je radio; en beter nog, het is de manier om opdrachten binnen te krijgen.
Heb je wapens nodig dan bel je even Little Jacob op, waarna deze je met zijn wagen op komt zoeken op een 'veilige' plaats in de buurt.
Heb je een politiewagen, ambulance of brandweerwagen nodig, dan bel je even 911.
Heb je gewoon zin om te stappen met een van je beste vrienden (of vriendinnen) dan kun je ze een simpel belletje geven.
De telefoon wordt ook ingezet wanneer je een missie niet gehaald hebt, je krijgt dan een SMS met de vraag of je de missie opnieuw wilt proberen. Hoef je gelukkig niet meer het hele traject overnieuw te doen. Beter is het natuurlijk om missies te halen, aangezien je voortgang automatisch wordt opgeslagen.
Hoe dan ook, je zult je telefoon vrijwel constant gebruiken.

AUTO IV

JEROEN SPEELT 'M EINDELIJK



het in dit vierde deel alsof ze games als Kane and Lynch vrij gemakkelijk voorbijstreven. In GTA IV zien we shootouts neergezet worden als bikkelharde, hectische en filmisch actie. Dat de vuurgevechten zo goed werken, is te danken aan de combinatie van een uitstekend cover- en lock-on systeem. In GTA IV heb je nu de mogelijkheid om je met één druk op de knop te verschansen achter objecten van waaruit je de tegenstanders onder vuur kunt nemen.
Dit kun je blind doen, waarbij Niko zijn geweer zonder te kijken even om het hoekje steekt om zo op zijn tegenstanders te vuren. Of je kunt gericht knallen; in dat geval zet jij je vizier met de linker trigger vast op het slachtoffer en zal Niko uit zijn schuilplaats tevoorschijn komen wanneer je de rechter trigger indrukt om wat kogels de kant van de onfortuinlijke boef op te sturen.
Het toffe van dit lock-on systeem is dat het vizier niet echt vast staat. Je kunt namelijk je mikpunt met het rechter pookje een beetje aanpassen; ietsjes naar boven voor headshots, omlaag voor een kogel in de knieschijf of opzij om op de handjes te mikken. Uitermate effectief.
Ditzelfde systeem werkt ook wanneer je handgranaten of molotovcocktails naar tegenstanders gooit. Waarbij de granaten natuurlijk bijzonder destructief zijn en schitterende lichteffecten opleveren wanneer ze tot ontploffing komen. De molotovcocktails zijn eveneens spectaculair. Werp een dergelijke benzinebom op een groepje verscholen bad guys en zie hoe de vloer in een vlammenzee verandert, brandende gasten gillend wegrennen, tegen andere personages aan lopen om hen vervolgens ook in de brand te zetten. Een heerlijk destructief domino effect.

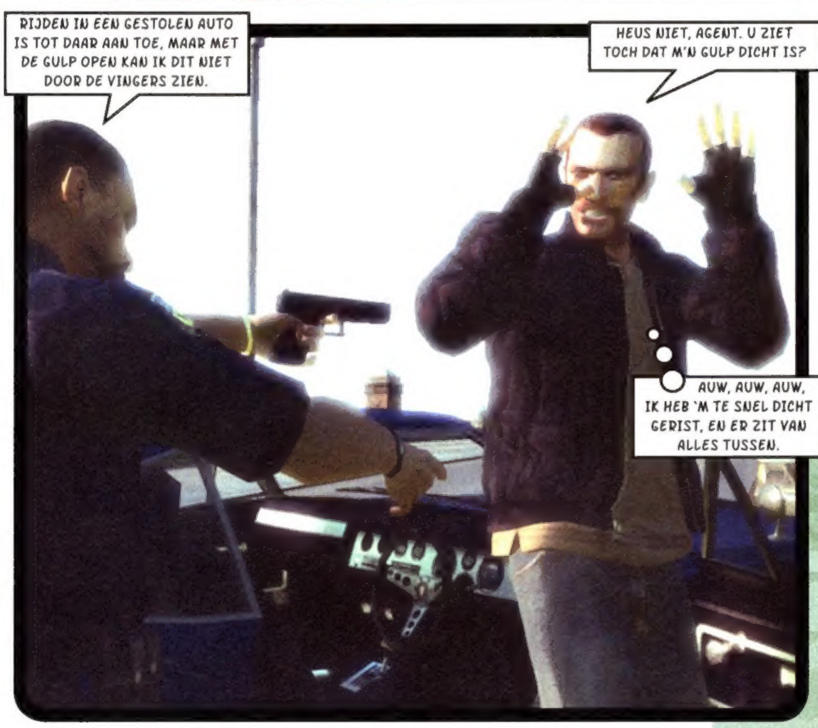


ACHTERVOLGINGEN

Niet alleen de schietpartijen zijn een stuk heftiger geworden, ook de achtervolgingsscènes, een bekend onderdeel van de GTA serie, zijn geëvolueerd. Daar waar je je doel in voorgaande GTA games alleen uit kon schakelen door je slachtoffer van de weg te rammen of door langszij te gaan rijden en je uzi op hem te legen in de hoop op een 'lucky shot', daar gaat het er in dit vierde deel heel anders aan toe. Niko kan namelijk wagens die voor hem rijden onder vuur nemen. Door de linker bumper ingedrukt te houden, slaat Niko z'n eigen zijraam in (indien nodig) om vervolgens uit het raam te hangen en de wagen voor hem onder vuur te nemen. Hierbij kun je overigens niet locken en zul je dus al rijdend met je linker pookje moeten mikken op de wagen. Bijzonder lastig als je ook nog eens moet sturen, maar aan de andere kant ook wel weer realistisch.
Mocht het zo zijn dat jíj wordt achtervolgd door politiewagens (ze beuken niet meer als kamikaze piloten op je in), dan kun je natuurlijk trachten de wagens af te schudden; iets wat ik je aan zou raden. Mocht je daar geen zin in hebben dan kun je, indien voorradig, wat handgranaten laten vallen zodat je achtervolgers worden getrakteerd op een fijn potje vuurwerk.







Overigens zijn de achtervolgingen ook een stuk spectaculairder. Het lijkt allemaal wat meer in scène gezet. Politiewagens die ineens worden geramd door bussen, of vrachtwagens die hun halve lading verliezen terwijl jij er achter rijdt. Het geeft dit soort onderdelen net even wat meer spice.

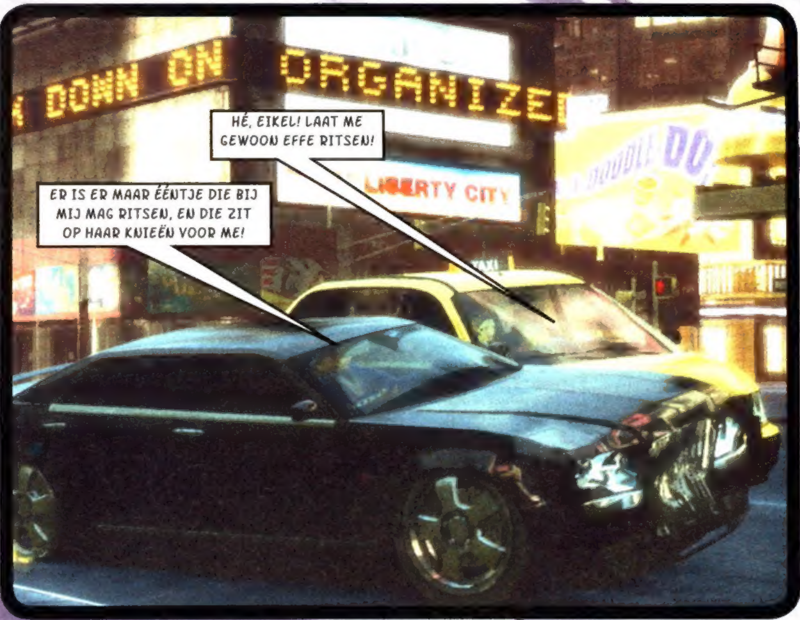
GEZOCHT

Mocht je op een gegeven moment gezocht worden door de politie, en dat zal zeker gebeuren, dan is het natuurlijk zaak om uit handen van de cops



Ik zeg tegen mijn kinderen altijd: je mag je alleen verstoppen achter auto's met een parkeersensor.

te blijven. In voorgaande GTA games racete je dan zo snel mogelijk naar een 'Pay and Spray shop' en klaar was Kees.
Ditmaal gaat het net even anders. Heb je een misdrijf begaan dan zal er een zoekradius verschijnen op de plaats waar jij voor het laatst bent gezien. Het is dan zaak om buiten die radius te komen en je even gedeisd te houden, waarna je wanted level verdwijnt. Dit is met één ster geen probleem maar hoe meer sterren je verzamelt, hoe groter de radius wordt. Gelukkig kun je op je radar/map zien waar de politie uithangt en kun je daar een beetje op anticiperen. Reken er echter maar op dat het bijzonder lastig is om onder een vier sterren wanted level uit te komen.
Mocht je onverhoopt toch gespot worden buiten de radius dan zal deze weer verspringen naar waar jij je op dat moment bevindt en kun je weer van voor af aan beginnen.



DETAILS

Wat ik jullie hoop te laten zien, is dat GTA IV een natuurlijke evolutie door heeft gemaakt vanaf GTA III, via San Andreas tot dit vierde deel. Verwacht geen over the top zaken zoals jetpacks of vliegtuigen. GTA IV is wat realistischer, wat ingetogener zelfs, zonder dat het zijn satirische karakter verliest.



GRAND THEFT SIMS

Het is misschien niet zo'n heel belangrijk onderdeel in GTA IV maar vriendschappen maken het leven in Liberty City wel een stukje aangenamer. Je kunt namelijk altijd vertrouwen op een goede vriend. Zo zal je neef Roman je gratis taxiritjes bezorgen en kan wapenhandelaar Little Jacob je goedkoper wapens aanbieden.
Vriendschappen onderhoud je door je maten uit te nodigen voor een avondje bowlen, darten, poolen (al deze dingen zijn minigames) of gewoon door eens flink door te zakken.
Stel, je belt je maat Roman op, en die geeft bijvoorbeeld aan dat ie rond een bepaalde tijd opgepikt wil worden. Ben je niet op tijd, dan zal je vriendschap hier natuurlijk onder lijden, evenals wanneer je zijn telefoontje wegdrukt.
Maar goed, dat doe je niet; dus je pikt hem op en gaat samen met hem effe flink de bloemetjes buiten zetten. Je brengt een bezoek aan een bar en aan het eind van de avond loop je ladderzat de deur weer uit.
Doel is om in je wagen te stappen, maar met zwabberbenen is dat niet zo gemakkelijk. Het is dan ook een hilarische ervaring om zowel Niko als Roman te zien zwalken en steeds weer onderuit te zien gaan. Heb je eenmaal de wagen bereikt dan is het zaak om Roman heelhuids thuis te brengen. En ook dit is niet gemakkelijk. Het beeld is blurry en de wagen slingert over de weg. Je moet het meemaken!
Bedenk dat iedere vriend zijn eigen voorkeuren heeft, en je zult dan ook goed moeten luisteren naar de hints die er gegeven worden. Op die manier kun je een goede vriendschap met iemand opbouwen, en je vrienden zullen je dan ook regelmatig opbellen om even met je te babbelen, je hulp te bieden etc.



Tegelijkertijd zit dit vierde deel boordevol details (die ik in een apart kader benoem) die ertoe leiden dat deze wat meer natuurgetrouwe GTA een stuk overtuigender in beeld wordt gebracht. Al die kleine dingen bij elkaar zorgen ervoor dat je als speler helemaal wordt opgezogen door dit nieuwe Liberty City.



Toch lijkt het me niet zo handig als je zo'n chopper neerschiet als ie precies boven je vliegt...

WEEKJE VRIJ

Het heeft iets aparts om in de huid van Niko Bellic door de stad te slenteren, vanaf de straat een paar trappen af te lopen naar de subway, de metro te pakken, één halte mee te reizen en dan weer te voet verder te gaan. Dat alles zonder enige vorm van laadschermen. Heerlijk gewoon. Of je houdt een taxi aan, plaatst een waypoint op je map en vertelt de taxichauffeur dat hij je er naar toe moet brengen. Hoe vet is dat?
Natuurlijk weet je nu nog lang niet wat GTA IV inhoudt, sterker nog, ik weet zelf niet eens wat GTA allemaal voor ons in petto heeft. Ik heb dan ook slechts een dikke anderhalf uur kunnen spelen maar om nu te zeggen dat ik daarna meteen weer terug in de werkelijke wereld was? Nee. GTA bleef maar door mijn hoofd spoken... bij deze plan ik alvast een weekje vrij rond 29 april.





DETAILS, DETAILS, DETAILS

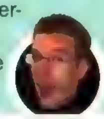
Grand Theft Auto IV zit vol kleine details, hier een lijstje met de voor mij meest opvallende dingetjes.

- Wanneer je tijdens het luisteren naar de radio wordt gebeld, hoor je het karakteristieke statische geluidje.
- Wanneer een neergeschoten vijand zijn geweer op de grond laat vallen, bestaat de kans dat deze bij het raken van de grond nog eens afgaat.
- Je kunt over schuttingen klimmen maar ook gebouwen kun je, mits er richels zijn, beklimmen.
- In tegenstelling tot de voorgaande GTA games, kunnen politieagenten je staande houden wanneer ze je onder schot hebben. Niko zal dan zijn handen omhoog houden om vervolgens langzaam door zijn knieën te gaan. Deze animatie kun je doorbreken door snel weg te rennen.
- Voetgangers lopen soms met prullaria in hun handen zoals tassen of koffiebekers. Loop je tegen ze op dan zullen ze die laten vallen.
- Wanneer je een bestuurder van dichtbij onder schot houdt, zal deze zijn handen omhoog houden, langzaam wegduiken en de wagen keren en wegrijden.
- Schiet je hem echter door zijn hoofd dan bestaat de kans dat hij voorover op zijn stuur valt, waarbij de claxon van de wagen af zal gaan.
- Alle wagens hebben een GPS, maar bij de dure modellen zal een vrouwenstem je de weg wijzen.
- Iedere politiewagen heeft een computer aan boord waarmee je criminelen op kunt zoeken (nee jongens, geen Jack Thompson dat heb ik al geprobeerd) evenals de plaats waar zij zich bevinden.
- Je kunt dit op naam doen maar ook aan de hand van een foto die je met je telefoon hebt genomen.
- Ook kun je in een politiewagen back-up oproepen. Waarbij het zelfs mogelijk is, dat je in een benarde situatie de politie het vuile werk op laat knappen.
- Tijdens missies kun je jouw telefoon gebruiken om radio te luisteren.
- Omdat GTA wat meer realistisch is, zweven er geen hartjes. Dit is wat natuurgetrouwer opgelost met eerste hulp pakketjes.
- Kogelvrije vesten zijn afwezig vanwege het coversysteem.

VERWACHTING

Gold Award. Geen twijfel mogelijk.

+ Nog steeds de GTA humor.
+ Super gedetailleerd.
+ Vette knalactie en achtervolgingen.
− Nog niets gezien van de online multiplayer.



JEROEN

GRAND THEFT AUTO IV
PLAYSTATION 3 / XBOX 360
ROCKSTAR NORTH / ROCKSTAR GAMES
1 - 16 SPELERS (ONLINE MULTIPLAYER)
29 APRIL 2008

POWERSPY

- De Powerspy vindt dat er de laatste tijd wel heel veel gebazeld wordt over games en de vermeende slechte invloed van dit medium op jongeren.
- Neem nu Mc Donalds. Dat is in staat om met droge ogen te beweren dat games er de oorzaak van zijn dat jongeren te dik worden.
- Nu was de Powerspy op school geen kei in biologie, maar hij heeft wel geleerd dat je om dik te worden, eerst iets in je lichaam moet stoppen.
- Laat jongeren maar eens zonder te eten een week achter de PlayStation zitten. Als ze dan dikker worden, eet de Powerspy in de maand maart elke dag driemaal daags een Big Mac Menu met grote friet en cola .
- J.J. ging onlangs bij de KRO op TV in discussie over games en geweld met Jeroen Dijsselbloem van de PvdA. Helaas ontnam hij onze sportman alle mogelijkheid tot een fel betoog door te stellen dat hij games NIET wilde verbieden en dit ook nooit heeft gezegd. Hij wilde slechts aangeven dat developers hun verantwoordelijkheid hebben.
- Ja, zegt de Powerspy, dat hebben politici ook en die lappen het wel ietsje vaker aan hun laars met meestal grotere gevolgen.
- Maar ja, wat kun je ook verwachten van een politicus die The Matrix al vrij heftig vond qua game. Zeker bang dat de jeugd opeens in bullettime winkels gaat overvallen.
- THQ heeft flink de bijl gezet in haar eigen aanbod aan games. De makers van Juiced en Stuntman werden vriendelijk bedankt voor hun diensten en stonden op straat. Ook de PS3-versie van Frontlines Fuel of War is gecancelled.
- De Powerspy had nog even gehoopt dat dit ook met Cars 2 zou gebeuren, maar zo gek zijn ze blijkbaar dus niet bij de grootmacht uit de States.
- Boris is dus weg bij de PU. Wie moet er nu te laat komen op het vliegveld?
- Nu hebben de mannen bij de PU al een wereldbaan, maar soms ben je echt het middelpunt van alle aandacht en wil elke gamer met je ruilen. Dat overkwam Jeroen toen hij als eerste en enige in Nederland met GTA IV mocht spelen.
- Of zoals onze marathon man zei: "Ik wist niet dat ik zoveel vrienden had".

EA OVER DE ZEIK!!!

AND WE LOVE IT!!!

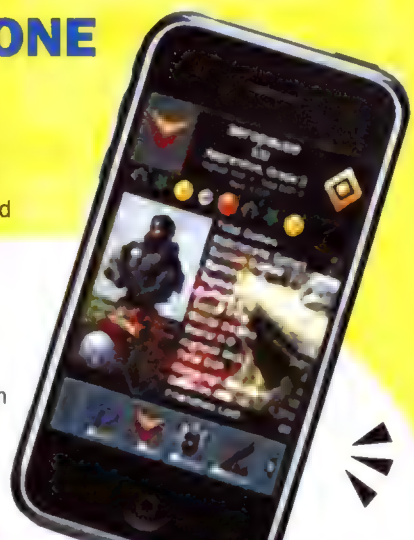
Ook wij worden soms radeloos van dat geraaskaal van totaal onwetende mensen over games. 'Games en geweld', 'games en te dik worden', 'games en verslaving'... je zou bijna vergeten dat er dagelijks honderden miljoenen mensen op een normale manier enorm veel plezier aan het gamen beleven.

> "ALS AL ONZE GAMES VOOR DE Wii ZOUDEN LIJKEN OP Wii SPORTS EN Wii PLAY ZOU DE GAMER SNEL VERVEELD RAKEN."
>
> Gelukkig; we staan niet alleen in onze mening. Iwata over Wii Sports en Wii Play.

In de VS werd Mass Effect en daarmee Electronic Arts (zij zijn sinds 1 januari de baas van developer Bioware) door de TV-psychologe Cooper Lawrence flink in de tang genomen omdat er "geneukt" werd in de game.
EA antwoordde daar nog netjes op dat de seks die werd getoond ten eerste pas te voorschijn kwam als je een flinke complexe relatie met een personage had opgebouwd, en ten tweede was het allemaal (van de zijkant) vrij onschuldig in beeld gebracht.
Hierop meldde mevrouw de psychologe dat 'de game, kids DUS dwingt om te gaan batsen en dat beïnvloedt de jongeren op een slechte wijze'. Toen werd het EA te veel en vroeg men zich hardop af waarom de veel heftigere seks die je op TV zag wel kon en een beetje gefriemel tussen polygonen poppetjes zou leiden tot getraumatiseerde pubers.
En dat is precies wat we bedoelen. Mensen die deze games nooit zelf spelen (Lawrence gaf dit later toe) hebben een oordeel over iets waar ze shit van afweten. Maar ondertussen proberen ze wel een fantastische industrie en de fun van miljoenen mensen naar de klote te helpen! Je zou ze toch op hun b... Nee, dat doen we niet want wij gamers zijn nu eenmaal niet gewelddadig.



DE HALO iPHONE



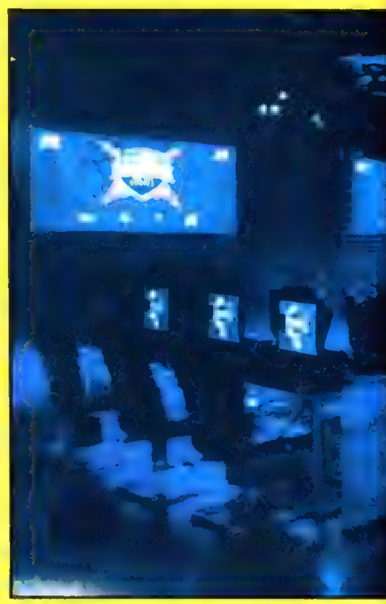
We komen er ronduit voor uit dat we geeks zijn (de ene erger dan de ander) maar techniek en gadgets vinden we nu eenmaal cool. En dus ligt het voor de hand dat we smullen van de iPhone. Helemaal als je er een tooltje genaamd iHalo op kunt zetten waardoor je jouw stats uit Halo 3 op deze mobiel kunt laten verschijnen.
Oké, of je er een chick in de trein mee kunt versieren betwijfelen we, maar aan de andere kant; wie heeft een chick nodig als je ook Halo 3 kunt multiplayen?

GA ZELF

De wereld van de videogames staat op zijn kop. In slechts enkele weken tijd heeft Wii Fit in Japan de grens van één miljoen verkochte exemplaren overschreden. En de verkopen blijven aanhouden, waardoor Wii Fit hard op weg is de grootste videogamehit van 2008 te worden.

Na het ongekende succes op de thuismarkt zit ook de Europese release van Wii Fit er aan te komen, mits ze daar in Japan natuurlijk genoeg van die Balance Boards kunnen produceren om ook ons in beweging te zetten.
Wat denk jij, wordt het hier net zo'n gekkenhuis? En moeten we als PU

WAT GEBEURT



Vraag deine opa wat zijn großte nachtmerrie ist und er zal sagen: 'die Duitsers sind nog immer an der macht'.
Nou, lass ihm dan nicht mit der neue shooter van Kodemeisters, Turning Point, spielen want dort haben de Nazi-Deutschers die VS veroberd. Bush raush, Hitler erein sag maar. An die andere seite; vielleicht hat deine opa nog was verzetstechnieken für dich um die moffen wieder die Atlantische Oceaan in zu dreifen. Um 'die herausgabe von Turning Point' zu vieren, hat Kodemeisters een supertolles affengeile prijsvrage in het

Wii FIT TESTEN BIJ NINTENDO!

HOE FIT IS DE PU-LEZER?

eigenlijk wel aandacht schenken aan deze fitnesstoestand? Misschien zit jij als gemiddelde PU-lezer hier wel helemaal niet op te wachten. Of moet je het Wii Balance Board net als Jurjen gewoon een keer proberen om de fun en de speelse mogelijkheden ervan te kunnen begrijpen?

ZELF PROBEREN

Het zijn veel vragen, en die zouden we graag beantwoord zien. Daarom zouden we het tof vinden als je ons een mailtje wilt sturen met jouw mening over Wii Fit. En voor het zeldzame geval je die mening eens op eigen ervaring wilt baseren: dat kan!
Maak ons in je mail duidelijk waarom jij onder leiding van Nintendo-medewerkster Susan wel eens een cursus Wii Fit zou willen krijgen. Wie weet ben jij dan een van de vijf gelukkige PU-lezers die binnenkort op Nintendo's kantoor in Nieuwegein wordt uitgenodigd om jezelf een middagje staande te houden op het Balance Board.
Vergeet niet je mooiste gympakje aan te trekken, want natuurlijk kun je een verslag met foto's in de PU verwachten. En de sportiefste speler van de dag gaat naar huis met… Wii Fit!
Stuur je mail met je cursusmotivatie naar: prijsvraag@powerunlimited.nl ovv Wii Fit.



ER ALS DE DUITSERS DE VS VEROVEREN?

"NICHT LULLEN, MITMACHEN!!! DAS IST EIN BEFEHL!"



WIN

EEN EXCLUSIEVE TRIP NAAR CODEMASTERS CONNECT IN BIRMINGHAM

leben gerufen. Und du kanst dabei eine reise nach Birmingham gewinnen wo du VIP bist bij das exclusive event van Kodemeisters, CONNECT! Auf 14, 15 und 16 maart. Und das willst du, want nicht allein is das gamecafe wo CONNECT platsvindet das große der wereld (Figur linksoben, du gehst auch als erste der wereld spielen met ein hagelneue MMO van Kodemeisters.
Neben der hauptprijs, geben die freundlichen menschen von Kodemeisters auch einige Turning Point spiele weg. So nicht lullen, mitmachen!!! Das ist ein befehl!

Om die prijsfrage zu gewinnen, must du ein mail nach der redaction von Kraft Unlimitiert senden und daarin der zin afmachen:

"ALS DE VS IN DUITSE HANDEN ZOU ZIJN DAN…"

En du weist, wir houden hier von humor! Rudi Carell nivo bitte!!! Das emailadres ist: **prijsvraag@powerunlimted.nl** en vergeet nicht om deine adres und telefoon in die mail zu platzen und in der kop von der mail **'Turning Point'** zu setzen. Anders haben wir nicht gewust dass du mit had gedaan. Also mailen und schnell!!!



POWERSPY

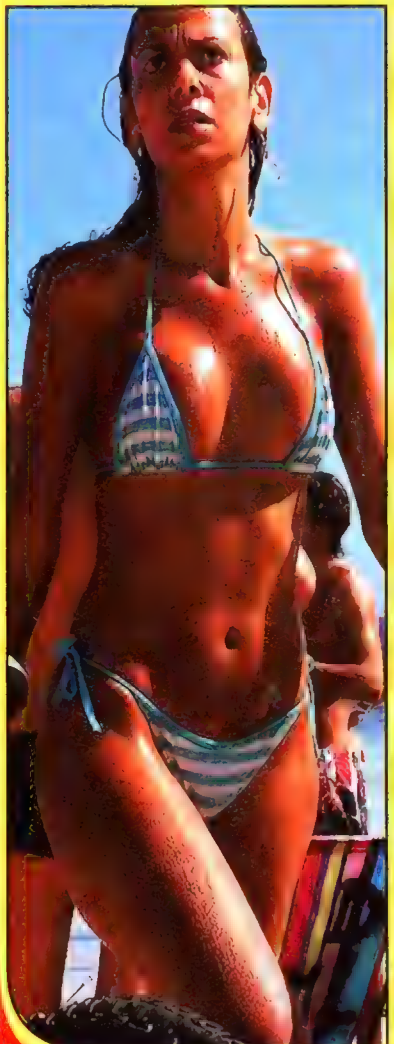
- Rockstar heeft de PS3 de schuld gegeven van de vertraging van GTA IV. De console lijkt technisch totaal niet op de 360 en de PC, en was dus lastiger om te doorgronden.
- Met het immense verlangen van miljoenen gamers naar deze game, is dat geen fijne opmerking. Want dat GTA IV straks een zogenaamde hardware-seller wordt daar is iedereen het over eens. En dan wil je geen bad publicity.
- Als de Gizmondo inderdaad een doorstart gaat maken (zie elders in Opnieuws) ijvert de Powerspy ook voor de terugkeer van de Dreamcast. Die console werkte tenminste en had goede games.
- Manhunt 2 mag nu toch weer niet in Engeland verkocht worden. Ondanks de 'renovatie' door Rockstar kan de game nog steeds niet door de Britse beugel.
- De Powerspy zegt: lekker belangrijk. De game is her en der al wel te koop en is nergens een groot succes.
- In tegenstelling tot wat de heren fatsoenrakkers denken, willen gamers spellen waar ze mee kunnen gamen. Een gimmick als heftig moorden is niet genoeg om hen massaal naar de winkels te lokken.
- Maar de Powerspy geeft toe dat Manhunt 2 inderdaad vrij heftig is in vergelijking met Patience op de PC, wat vermoedelijk de enige game is die de Britse dames en heren van de keuringscommissie spelen.
- Uwe Boll, de man die de ene na de andere op een game gebaseerde schijtfilm op de markt brengt, heeft onlangs een dronken man geholpen die hard op straat gevallen was.
- Leuk en aardig, maar de Powerspy zou graag zien dat ie nu ook eens aardig voor ons gamers was, en stopte met het maken van die baggerzooi.
- Overigens heeft Uwe Boll onlangs hard teruggeslagen. Critici die hadden gezegd dat zijn film House of The Dead bagger was, kregen van der Uwe te horen dat dit vrij logisch was omdat de game zelf een kutverhaallijn had.
- Doeh, meneer Boll, als je dit van te voren wist, waarom heb je de film dan gemaakt?

POWERSPY

- Het kan niet lang meer duren of de Wii gaat in verkochte aantallen de GameCube voorbij. En dat binnen een kleine twee jaar tijd.
- Zouden ze iets niet goed hebben gedaan met die paarse kubus…
- Hou je vast: Nintendo verdiende in 2007 1.3 triljoen yen, wat ongeveer 12 miljard dollar is. Maar de Powerspy vindt triljoen stoerder klinken.
- De invloed van Nintendo en met name hun verovering van de casual gamer wordt met de dag beter zichtbaar. Zo is er al een gamewinkelketen in Engeland die er over denkt alleen nog maar casual games te gaan verkopen.
- Wat moet het daar saai zijn.
- De Powerspy verwacht wel dat je er meer lekkere wijven vindt dan in een hardcore gamestore, dus wie weet zijn er ook nog voordelen.
- Over casual gamen gesproken. De Wii-plate kan straks ook gebruikt worden voor meditatie en yoga. Oftewel je gaat dan een uur lang stilzitten op die plaat en ziet op het scherm niks, want je moet je ogen dicht doen tijdens meditatie.
- De Powerspy slikt veel, maar het moet natuurlijk niet gekker worden. Een game waarbij je geen hol hoeft te doen, behalve stilzitten.
- What's next? Een game die je niet aan hoeft te zetten…
- Wordt natuurlijk wel een game die goedkoop is om te produceren. Sterker nog, de Powerspy heeft Miyamoto al gebeld dat hij heel goedkoop het zwarte scherm kan maken en misschien nog wel ergens een cd met vogelgeluiden heeft. Eventueel speelt ie de dvd wel vol met zijn PVC-didgeridoo.
- Sony begint weer wat kleur op de wangen te krijgen nu de verkoop van de PS3 aantrekt (na de introductie van het nieuwe model). Men is zelfs al zou brutaal om te stellen dat de PS3 in Europa snel de 360 voorbij zal gaan qua installed base.
- De Powerspy blijft dan zeggen: "en nu de exclusieve games nog… zijn we allemaal blij".
- Overigens durft de Powerspy zelf ook wel een gedurfde stelling te poneren door te zeggen dat de 360 in prijs zal dalen als GTA IV 29 april op de markt komt.

BRAZILIË DOET COUNTER-STRIKE EN EVERQUEST IN DE BAN

Inderdaad, je leest het goed: het Braziliaanse hooggerechtshof heeft Counter-Strike en Everquest in de ban gedaan. Dus geen verbod op realistische games als Manhunt 2, GTA IV of Condemned 2 maar op bovenstaande verouderde pixelproducten. En dit is niet de eerste oude meuk die men in Brazilië heeft verboden: ook Doom, Duke Nukem, Requiem, Postal, Mortal Kombat en Blood mogen in dit land niet gespeeld worden.
Reden: de games hitsen de kids op tegen de staat en houden hen weg van een normaal bestaan. Zo was er van CS een mod gemaakt waarin je drugsbaron of narcocop kon spelen, en Everquest is veel te verslavend.
Nu zijn we het bij de PU radicaal oneens met dit soort mafkezerij, maar we plaatsen ook onze bedenkingen bij mensen die in Brazilië gamen. Met die zon, de mooie stranden en al die extreem lekker chica's in niets verhullende tanga's, ga je toch niet in een donker internetcafé zitten?



PRI…

HAAL DIE…

Op de achterkant van deze PU zie je een advertentie voor de game Lost Odyssey. Als je deze advertentie kunt laten zien in een willekeurige Free Record Shop, krijg je gratis en voor niets een toffe Lost Odyssey bandana uitgereikt! Je hoeft niets te kopen, gewoon alleen die advertentiepagina laten zien/inleveren.
Wacht niet te lang want op = op. Per klant kun je maar één bandana scoren (om te voorkomen dat allerlei PU bezorgers met hele stapels aankomen…)



PILOT WINGS IN DE MAAK?

FACTOR 5 TERUG BIJ NINTENDO

Om ook spellen zonder ontvoerde prinsessen en pratende bomen te kunnen maken, wil Nintendo nog wel eens samenwerken met andere studio's.
Zo maakte Factor 5 rond het jaar 2000 voor de N64 en de GameCube de Rogue Squadron-spellen (zie screen). De graphics van deze vlieg-en-schietgames in het Star Wars-universum maken ook vandaag de dag nog indruk.
Na het mislukte vlieg-en-schietspel Lair voor de PS3 keert Factor 5 terug naar Nintendo om een nieuwe, technisch geavanceerde game voor de Wii te maken, zo werd onlangs bekend gemaakt. Nu werd er in het verleden al eens gespeculeerd over een Pilot Wings voor de GameCube, met Factor 5 als ontwikkelaar. Die game is er nooit gekomen, maar sinds we in de vliegtuigjes-demo op de E3 van 2005 (later mismaakt tot het trieste Wing Island) ontdekten hoe fijn het kan zijn een vliegtuig met de Wii-afstandsbediening te besturen, hopen we op een spoedige en geslaagde terugkeer van de fantastische Pilot Wings-franchise.
De kans op zo'n terugkeer lijkt met de terugkeer van Factor 5 een stukje groter geworden, al blijft dit alles tot het moment van een officiële aankondiging natuurlijk niets meer dan wishful thinking.



JSVRAAG!

GRATIS LOST ODYSSEY BANDANA!

EN MAAK KANS OP EEN SPECIALE XBOX 360 EN VELE ANDERE TOFFE PRIJZEN

Heb je die bandana eenmaal gescoord, dan kun je ook nog voor een aantal megavette prijzen gaan. Wat dacht je van:

››› Hoofdprijs: Een limited Japanese edition van de Xbox 360 met de game Lost Odyssey.
››› Tweede prijs: Een Xbox 360 RPG pakket bestaande uit de games Lost Odyssey, Blue Dragon, Kingdom under Fire & Mass Effect.
››› Derde t/m Vijfde plaats: Lost Odyssey the game.

Om voor een van deze vette prijzen in aanmerking te komen, hoef je alleen maar een toffe, spectaculaire, grappige, gewaagde foto te maken van jezelf of iemand anders met jouw Lost Odyssey bandana om.



STUUR JE FOTO NAAR:
prijsvraag@powerunlimited.nl
ovv Lost Odyssey
Vervolgens worden de leukste, coolste en heetste foto's op PU.NL geplaatst om op te stemmen.
De actie loopt tot en met 31 maart en de beste foto's worden afgedrukt in de Power Unlimited.

COMMENTAAR

DE GEHEIMEN VAN ASSASSIN'S CREED



J.J.

Nee, ik begin niet over de 99 van Jan, die discussie leg ik even naast mij neer. Jan is Jan. Ik ken Jan, en ik weet hoe Jan denkt. Als Jan het een 99 vindt, dan vindt ie dat ook oprecht. Dat veel mensen het er niet mee eens zijn (en heel veel ook wel), is nu eenmaal zo. Dat gebeurt altijd. Zou eng zijn als heel Nederland ja knikt, als wij iets vinden (in dat geval ga ik onmiddellijk de politiek in en verrijk me verschrikkelijk). Bovendien geven de immense verkoopcijfers van AC Jan min of meer gelijk. Of gaan jullie nu weer roepen dat dit door die 99 komt... Dat zou nog enger zijn.
Anyway, ik zat laatst op YouTube en kwam daar een paar filmpjes tegen over het einde van AC. En dan heb ik het niet over het einde van de gameplay, maar over het einde van de dvd. Want als je de credits uitzit (pak wel een kussen en een colaatje erbij) keer je weer terug in je kliniek. Waar je, als je dat ontzettend geil vindt, nog lekker kunt rondlopen en niks doen.
Tenminste, tot een wise guy zijn speciale vision aanzette en er achter kwam dat overal op de muren verborgen teksten staan. Teksten waaruit je mogelijk, als je er een studie van zou maken, kunt concluderen dat de volgende AC zich wel eens in het oude Japan zou kunnen afspelen. Welke theorieën er momenteel allemaal de ronde doen naar aanleiding van deze teksten, daarvoor ga je maar het web op. Veel interessanter vind ik het feit dat er dus mensen zijn die de tijd en de moeite nemen om eerst de hele credits uit te zitten en vervolgens in een ogenschijnlijk lege toko waar niks te doen valt, alles af gaan zitten speuren en uitproberen. Waarom? Ja, achteraf blijkt dus dat er iets te vinden was. Maar daar ga je toch niet vanuit?
Als een pretpark de hele dag gesloten is, ga je toch ook niet voor het hek zitten wachten in de hoop dat er ergens toch nog een loket open gaat?
Ik vraag me af wat voor type mensen dit zijn. Hebben ze wel een leven? Zijn ze zo verdwaasd door AC (wat weer voor Jan's 99 pleit) dat ze alles, maar dan ook alles willen uitproberen?
Of zijn het gewoon digitale ontdekkingsreizigers. Het slag mensen dat we vroeger ook voor gek verklaarden als ze bergen gingen beklimmen of de oceaan oversteken. Want eerlijk is eerlijk, de ontdekkingen die dergelijke gasten af en toe doen, zijn soms erg leuk...

J.J.

> **"IK BEN BEGONNEN AAN EEN NIEUW PROJECT. HET IS GROOT. HET IS ALS KIJK-NAAR-JE-LINE-UP-EN-STEL-JE-IETS-VEEL-GROTERS-VOOR SOORT VAN GROOT."**

Randy Pitchford (Gearbox) over zijn nieuwe project waar hij niets over mag zeggen.

POWERSPY

- De laatste maanden gingen er vooral mensen weg bij Microsoft (Bioware, Bungie, etc.) maar nu is er ook iemand de andere kant opgegaan. Kudo Tsunoda van EA, je weet wel die malloot die altijd een te grote foute zonnebril op heeft en verantwoordelijk was voor de Def Jam-serie, zal het team van Microsoft gaan versterken.
- Zijn taak is er op toe zien dat Gears of War 2 nog dit jaar in de winkels ligt. Waarbij de woorden 'dit jaar' een beetje wishful thinking van de Powerspy is.
- Aan de andere kant, waarom neem men een bully in dienst om Epic achter zijn reet te zitten als de game dit jaar niet meer gaat uitkomen!
- Overigens komt er dit jaar weer een X08 van Microsoft en wel voor de E3. De Powerspy heeft dit uit betrouwbare bron. En daar zal volgens hem Gears of War 2 de show gaan stelen.
- De prequel voor S.T.A.L.K.E.R., S.T.A.L.K.E.R. Clear Skies, zal exclusief op STEAM worden uitgebracht (de Powerspy heeft nog nooit zoveel punten en hoofdletters in één zin gezet).
- Voor de haters van STEAM: don't worry. Developer GSC kennende duurt het nog een jaar of vier voor de game uitkomt en dan kopen we onze games allemaal online.
- World of WarCraft is de grens van tien miljoen abonnees gepasseerd. Opvallend is dat meer dan de helft van het aantal abo's uit Azië komt.
- En dat is heel knap voor een game die gemaakt is door een Amerikaans bedrijf. Aziaten plegen in principe nog liever harakiri dan dat ze iets Amerikaans aanschaffen.
- Aan de andere kant: Starcraft, dat een heilige status heeft in bijvoorbeeld Zuid-Korea, is ook van de mannen van Blizzard.
- Misschien moet Bill Gates eens een [illegible] een weekje stage lopen bij Blizzard om te kijken wat zij nu goed doen en de Xbox 360 fout.
- Over de stagevergoeding worden ze het wel eens. Het schijnt dat Bill nog wat spaarcenten op de bank heeft staan.
- In Europa spelen overigens ruim twee miljoen mensen elke dag WoW. In de VS is dat ruim 2,5 miljoen.

POWERSPY

- Volgens Activision is Call of Duty 4: Modern Warfare de best verkochte game van 2007. Inmiddels zijn er meer dan zeven miljoen stuks van de game over de toonbank gegaan.
- Ook zou Call of Duty 4 Halo 3 zijn gepasseerd als meest gespeelde game op Xbox Live.
- De Powerspy wil die laatste toevoeging veranderen in 'de game die men het meest heeft geprobeerd te spelen op Xbox Live', want het aantal keer dat de Powerspy niet op de server kwam, is echt niet te tellen.
- De Powerspy is trouwens zeer benieuwd welke van de twee (of misschien wel allebei?) titels een WCG-game gaan worden. In beide gevallen kan Nederland goed scoren.
- Over online gesproken. Er wordt veel online gegamed in Europa, maar de bijhorende aantallen verbleken totaal bij het aantal Chinezen dat zich elke dag online vermaakt: bijna zestig miljoen!
- En allemaal op de PC, want een console is vrijwel onbetaalbaar voor Chang met de pet.
- In Nederland mogen we al blij zijn dat we hier op de buis een gameprogramma hebben. In Zuid-Korea is dat wel anders. Daar heb je complete kanalen die niks anders doen dan games live uitzenden. Bijvoorbeeld grote matches tussen StarCraft- en WarCraft-toppers.
- Toch moest de Powerspy wel even met zijn ogen knipperen toen hij een tv-programma ontdekte dat helemaal draaide om Mario Kart op de DS met live-uitzendingen van four player online matches. Inclusief deskundig commentaar.
- Daar kan toch geen EK voetbal tegenop!
- Als je denkt dat de PlayStation 2 dood en begraven is door Sony, vergeet het dan maar.
- In Azië werd onlangs een nieuwe versie getoond. Ferrari rood en slechts in een zeer kleine oplage verkrijgbaar.
- Overigens gaat Sony ook mee met de PS3. Helaas alleen in de VS, want daar zal in een gelimiteerde oplage een witte versie op de markt komen.
- Voordeel: je ziet geen vetvlekken meer.
- Nadeel: alle andere vlekken zie je wel.

DE TOEKOMST VAN DE E3?

OPNIEUWS MENING

DE PLUSSEN & MINNEN VAN DE E3 2008

Het eerste nieuws rond de E3 druppelt langzamerhand binnen en team Buckler (Jan & J.J.) zijn zich al voorzichtig aan het voorbereiden. Maar wordt de E3 dit jaar nog wel leuk in zijn kleinschalige opzet in het LA Convention Center? "Natuurlijk!", zegt het engeltje op je schouder. "Niet interessant!" sneert het duiveltje.



WAAROM DE E3 2008 OOK NU WEER DE MOEITE WAARD WORDT

1. Nooit was er zoveel rust, overzicht en strakke planning als vorig jaar op de E3. Geen schreeuwerige wannabe journalisten, geen hete peeskamertjes en te veel afspraken.
2. Doordat de hippe, extravagante feestjes van weleer zijn verruild voor kleinschaligere recepties en borrels, lééf je de volgende ochtend nog en kun je opnieuw en vooral uitgeslapen en zonder kater op zoek naar scoops en speelbare games.
3. De presentaties van nieuwe games zijn langer en inhoudelijk interessanter. Je hoeft er niet meer tig *behind closed doors* in drie dagen doorheen te jassen.
4. Op je gemak games spelen was er op de E3 oude stijl nauwelijks meer bij. Nu kunnen we tenminste zelf onze knuistjes weer om de controllers vouwen.
5. De relaxtheid heeft zijn weerslag op de ontwikkelaars en de kopstukken uit de industrie. Iedereen is veel beter benaderbaar, heeft tijd voor een praatje en neemt de tijd voor je.



WAAROM DE E3 2008 TEGEN ZAL VALLEN

1. Het is een halfslachtige keuze. Kleinschalig in het L.A. Convention Center? Dat is een contradictio in terminus. Wat gaan ze met al die hallen doen dan, tegelijkertijd een huishoudbeurs houden of zo?
2. Het hele circus, met zijn extravagante feesten, grote stands en verzamelde wereldpers… het hoorde gewoon bij de E3. De organisatie had de kans om in een nieuwe stad (Las Vegas?) de beurs opnieuw op de kaart te zetten, maar heeft die kans laten lopen.
3. Tegenwoordig is bijna alles al van te voren bekend. Waarom helemaal naar LA afreizen als alles al op internet staat?
4. Sommige ontwikkelaars komen al in april en mei met eigen evenementen waar de grote onthullingen plaats vinden. Dat geeft de E3 een enorm mosterd-na-de-maaltijd gehalte. En je weet: mosterd na de maaltijd is… niet zo lekker.
5. Los Angeles is sowieso passé. We hebben iedere club, restaurant, strandtent en hotel nu wel van binnen en buiten gezien. Tijd voor wat nieuws!



EN DUS

Hoe dan ook, we gaan! *All the way from Haarlem to LA*. De PU is altijd nog naar de E3 gegaan en dat zullen we ook nu weer doen. Er valt altijd nieuws te scoren en nieuwe games te spelen.
En ja, natuurlijk kun je alles op internet volgen, maar je moet er gewoon alive & kicking bij zijn. om het te beleven, de sfeer te proeven en dat voor jullie, trouwe PU lezers, in een vermakelijk verslag te gieten.
Dus het engeltje wint het hoe dan ook van het duiveltje. En jullie lezen straks het enige echte E3 verslag, hier in je lijfblad (en op PU.NL). *That's a promise!*

NINTENDO GEWAARSCHUWD: DE GIZMONDO KOMT TERUG!

Wie kent hem niet, de Gizmondo. Een handheld die Nintendo doorwaakte en doorweekte nachten had moeten bezorgen. Nou, die doorweekte nachten kwamen er, maar dan omdat ze in Japan in hun pyamabroeken pisten van het lachen om dit broddelwerk. De handheld trok niet de aandacht vanwege de games (die waren er nauwelijks), maar meer door de knotsgekke en feitelijk ronduit criminele eigenaar Stefan Eriksson wiens hobby het in de prak rijden van Ferrari's was.



Maar er komt een herstart volgens de baas van het Engelse bedrijf Plextex, Ian Murphy. Het zal niet morgen zijn, maar volgens Murphy wel binnenkort. We zijn benieuwd…



WIJ WILLEN SUPER SMASH BROS. BRAWL... EN WEL METEEN!

Er zijn van die games waar je maanden naar uitkijkt, en er zijn van die games waar je liever helemaal niet naar uitkijkt omdat je gewoon gek wordt van het wachten. Super Smash Bros. Brawl behoort wat ons betreft tot de laatste categorie.



Het is natuurlijk fantastisch dat er vrijwel elke dag iets nieuws over Super Smash Bros. Brawl bekend wordt gemaakt, alleen wordt het wachten er niet makkelijker op.
Maar goed, laten we vooral gezellig meedoen aan de hype door de SSB-fans onder de redacteuren te vragen naar het Character waarmee ze als eerste gaan spelen als de game dan eindelijk binnen is.

JAN: Ik speel natuurlijk met het nieuwe personage Lucas! Niet alleen omdat hij dezelfde naam draagt als mijn zoontje, ze lijken ook nog eens op elkaar!

JURJEN: Ik vertrouw in vechtspellen het liefst op vage en gemene trucjes, en volgens mij is Captain Olimar daarom de man voor mij. Hij kan verschillende soorten Pikmin naar tegenstanders gooien om ze indirect af te maken!

JEROEN: Als die game dan eindelijk binnen is, ga ik iedereen zijn aars schoppen met niemand minder dan Solid Snake. Ik zal mijn collega's graag eens op een paar flinke nikita missiles trakteren, of wellicht wat geniepige claymore mines plaatsen. Ja, ik ben er helemaal klaar voor!

MAARTEN: Als die-hard Sega-fan speel ik natuurlijk met Sonic! In zijn eigen games bakt die Hedgehog er de laatste tijd niet zoveel van. Dus is dit zo'n beetje de enige manier om met Sonic die slome Mario eens een welverdiend pak voor z'n loodgietersbroek te geven.

COMMENTAAR

UITSTEL IS GOED

JAN

Er wordt het nodige uitgesteld de laatste tijd. Haze, Brothers in Arms: Hell's Highway, Metal Gear Solid 4, Alone in the Dark, en dan zal ik er nog wel een paar vergeten zijn.
Het uitstellen van games is meestal reden voor webknaapjes en forumbrulapen om boos aan de bel te trekken, maar het is vaak juist beter voor de desbetreffende titels dat ze worden uitgesteld.
Neem Ubisoft. Assassin's Creed verkocht en verkoopt zo goed (zou dat met mijn cijfer te maken hebben ;-)) dat men een aantal titels vooruit heeft geschoven, maar het stelt de Frans-Canadezen tevens in staat die titels nog even verder te finetunen en te polishen.
Een game als Haze ligt echt niet verpakt en al in het doosje op de plank te wachten tot ie mag uitkomen. Iets wat alleen maar goed is natuurlijk, want we krijgen uiteindelijk een betere game om te spelen.
Wat betreft Brothers in Arms: Hell's Highway: aan die game wordt gewoon nog gewerkt, en dan zeg ik: beter een game die fantastisch is, dan een game die goed is, en dus gun ik Gearbox die extra maanden van harte. Nu is er meer kans dat de beoogde twintig man multiplayer in een keer goed gaat werken en het spel zal in ieder geval minder bugs kennen.
Dat Alone in the Dark twee maandjes is opgeschoven - van maart naar mei - is al helemaal geen ramp. Voor Atari is deze survival-horror game de belangrijkste game van het jaar dus fuck-ups kunnen gewoonweg niet.



En dan MGS. Het is eigenlijk een wetmatigheid dat zo'n topgame nooit z'n eerste initiële releasedatum haalt. Bovendien; hierna moeten we weer jaren wachten op een vijfde deel van de serie dus de makers zouden wel gek zijn hun gouden franchise te gaan rushen.
Tot slot nog iets ander over het uitstellen van games: releasedata zijn nooit hard. Het is puur een indicatie of een wens van de uitgever, maar dergelijke data worden bijna altijd weer aangepast. Er zijn maar een paar ontwikkelaars die met een strak gezicht kunnen zeggen: 'wij geven geen data, het is af als het af is'. Het blijft dus vrijwel altijd giswerk wanneer een (top)game uitkomt.
JAN

CREATIEF MET GEARS OF WAR

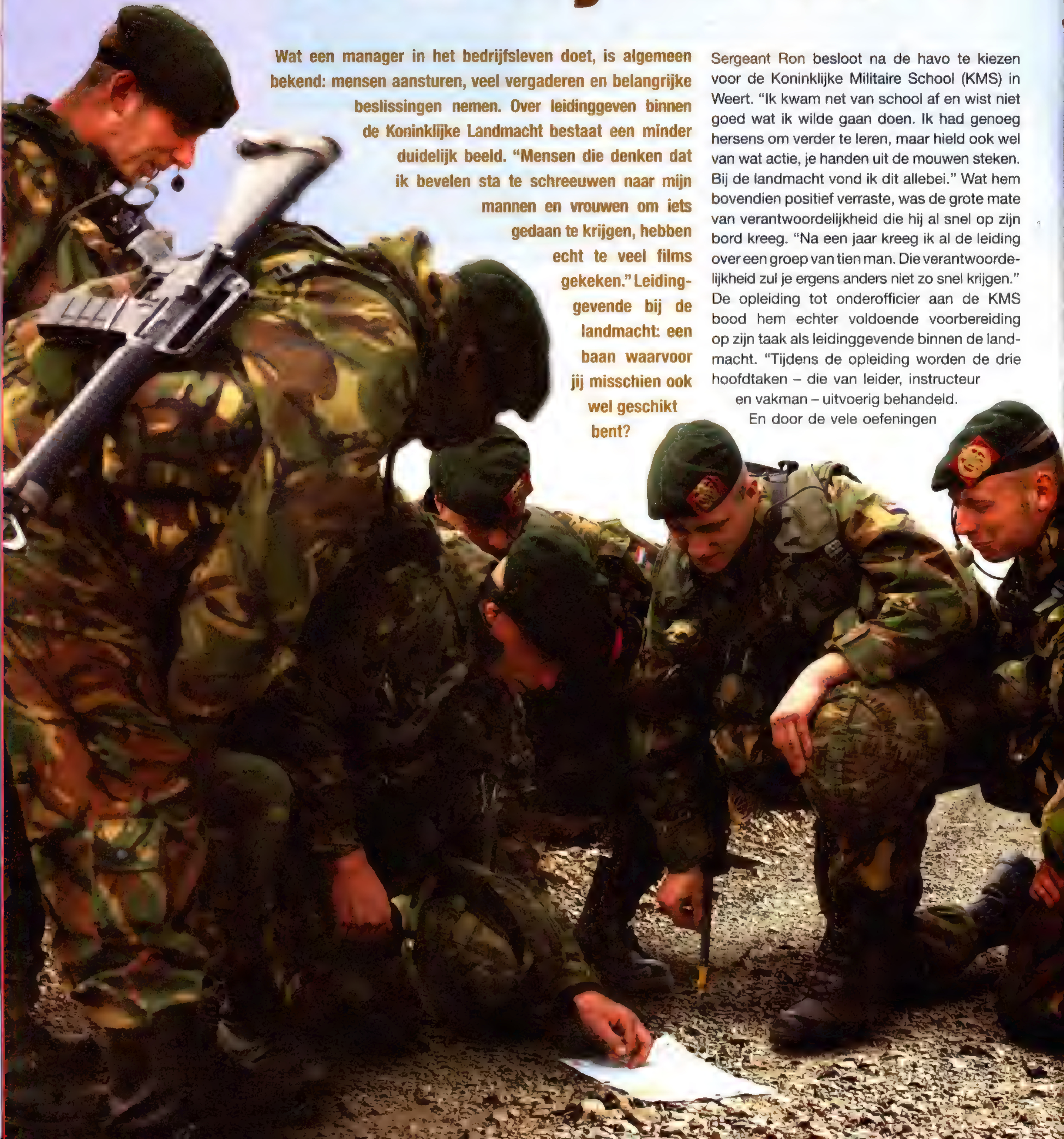
We hebben er weer een gevonden: iemand met te veel vrije tijd. Mogen wij Forsaken_angel24 aan u voorstellen? Deze gast zette Gears of War een paar dagen op pauze en ging een potje creatief doen met een plastic waterpistool, hout, lijm en een figuurzaag.
Resultaat: een hoop puin en de befaamde Lancer. Misschien iets voor het Amerikaanse leger; mogelijk dat ze de oorlog in Irak dan definitief in hun voordeel kunnen beslissen.



POWERSPY

- Sony is bezig met Resistance 2. Deel 1 werd niet helemaal de Halo van de PS3, maar ze gaan het gewoon nog een keer proberen.
- Naar de screenshots kijkt de Powerspy niet. Sony is daar in het verleden iets te vaak creatief mee aan het poetsen geweest.
- Bovendien wil de Powerspy momenteel maar één shooter in zijn PS3-lade deponeren en dat is Killzone 2. Waar het de laatste tijd erg stil rond is.
- Ubisoft heeft het weer gelekt. Bijna elk jaar lekt er wel (onbedoeld?) een nieuwe game uit via hun begroting voor een nieuw seizoen. Dit keer betreft het een nieuwe Prince of Persia.
- Deze nieuwe game kan wel een groot probleem voor de PU gaan geven. Want als Ubisoft nu de gameplay van de Prins weet te koppelen aan de graphics van Assassin's Creed, wat moet Jan hem dan geven?
- Aan de andere kant: good old Dré gaf Beavis en Butt-head ook een 13,8. Dus...
- Er zijn een aantal screenshots opgedoken van KO 3, de enige game ter wereld die enkel en alleen voor journalisten is gemaakt.
- EA zal een nieuwe Battlefield gratis aan gamers geven. Het geld wordt verdiend door ingame advertising en de mogelijkheden om extra content tegen betaling te downloaden.
- De Powerspy vond dit een krankzinnig idee, totdat hij hoorde dat Steven op internet 7,5 dollar had betaald voor een mutsje voor zijn character in World of Warcraft.
- Hoe leg je dat aan je vrouw uit...

"Goed leidinggeven moet in je zitten."



Wat een manager in het bedrijfsleven doet, is algemeen bekend: mensen aansturen, veel vergaderen en belangrijke beslissingen nemen. Over leidinggeven binnen de Koninklijke Landmacht bestaat een minder duidelijk beeld. "Mensen die denken dat ik bevelen sta te schreeuwen naar mijn mannen en vrouwen om iets gedaan te krijgen, hebben echt te veel films gekeken." Leidinggevende bij de landmacht: een baan waarvoor jij misschien ook wel geschikt bent?

Sergeant Ron besloot na de havo te kiezen voor de Koninklijke Militaire School (KMS) in Weert. "Ik kwam net van school af en wist niet goed wat ik wilde gaan doen. Ik had genoeg hersens om verder te leren, maar hield ook wel van wat actie, je handen uit de mouwen steken. Bij de landmacht vond ik dit allebei." Wat hem bovendien positief verraste, was de grote mate van verantwoordelijkheid die hij al snel op zijn bord kreeg. "Na een jaar kreeg ik al de leiding over een groep van tien man. Die verantwoordelijkheid zul je ergens anders niet zo snel krijgen." De opleiding tot onderofficier aan de KMS bood hem echter voldoende voorbereiding op zijn taak als leidinggevende binnen de landmacht. "Tijdens de opleiding worden de drie hoofdtaken – die van leider, instructeur en vakman – uitvoerig behandeld. En door de vele oefeningen

weet je precies wat je moet doen als je daadwerkelijk op uitzending gaat."

1e luitenant Erik doorliep de Koninklijke Militaire Academie (KMA) in Breda, waarna hij verantwoordelijk werd voor een peloton van de cavalerie. Ook hij zegt tijdens zijn officiersopleiding goed voorbereid te zijn op zijn zware taak. "Natuurlijk zijn er altijd situaties die niet aan bod zijn gekomen tijdens oefeningen, maar doordat je leert te denken en handelen als een 'groene manager' maak je vrijwel automatisch de juiste keuzes." Volgens Erik bestaan er nog veel vooroordelen over het leidinggeven binnen een organisatie als de landmacht. "Het is voor buitenstaanders vaak onduidelijk wat ik precies doe als officier, terwijl managers in het bedrijfsleven daar geen last van hebben. Het heeft ook wel te maken met het beeld dat in de media wordt opgeroepen over het leger. Maar mensen die denken dat ik bevelen sta te schreeuwen naar mijn mannen en vrouwen om iets gedaan te krijgen, hebben echt te veel films gekeken."
Teamwork, luisteren en beslissingen helder kunnen uitleggen aan je ondergeschikten is volgens Erik juist erg belangrijk bij het leidinggeven binnen de landmacht. "Het moet echt in je zitten. Ik was bijvoorbeeld op school ook vaak degene die allerlei dingen organiseerde, feestjes en zo. Het mooie van de landmacht is dat ze je capaciteiten ook verder ontwikkelen. Net als in het bedrijfsleven kun je diverse managementtrainingen volgen, op verschillende vakgebieden."Erik benadrukt dat een functie als leidinggevende bij de landmacht een prima voorbereiding is op eenzelfde rol in het bedrijfsleven. "Ik denk dat je als manager hier meer uitdaging en verantwoordelijkheid vindt dan in welke branche dan ook. Die bagage wordt zeker gewaardeerd door bedrijven, waardoor je goede carrièrekansen hebt op het moment dat je de landmacht besluit te verlaten."



"Na een jaar kreeg ik al de leiding over een groep van tien man. Die verantwoordelijkheid zul je ergens anders niet zo snel krijgen."

Wat betekent leidinggeven bij de landmacht voor jou?

Als onderofficier sta je dicht op de werkvloer en zorg je voor een juiste uitvoering van opdrachten. Als officier ben je een manager uit het hogere, leidinggevende kader binnen de landmacht. Direct na je opleiding ben je verantwoordelijk voor een groep van ± 10 (onderofficier) of ± 30 (officier) militairen. In beide functies werk je in Nederland, maar ook regelmatig in het buitenland, bijvoorbeeld tijdens uitzending. Je opleidingskosten worden volledig vergoed en ook ontvang je direct salaris vanaf het moment dat je bij de landmacht in dienst treedt. Daarnaast kun je nog diverse beroepsopleidingen volgen bij de landmacht, waar je tijdens je loopbaan enorm van kunt profiteren. Word dus leidinggevende bij de landmacht: een unieke kans op een unieke ervaring!

Kijk voor meer informatie over de opleidingsmogelijkheden aan de KMS (onderofficieren) en KMA (officieren) op **www.werkenbijdelandmacht.nl/leidinggeven.**



HIER HEBBEN WIJ DUS

We zijn allemaal hele positieve boys bij de PU. We genieten van het leven (zo lang er geen deadline is) en we zijn zelfs 's nachts het zonnetje in huis.
Maaarrrrr.... er zijn van die dingen bij het gamen, daar gaan we helemaal van over de zeik.
En aangezien we het idee hebben dat het bij jullie thuis tijdens het gamen ook niet altijd pais en vree is, hebben we al die frustratie maar eens ongegeneerd van ons af geschreven. Wie weet herkennen jullie bepaalde dingen. In ieder geval luchtte dit therapeutische stukje proza heerlijk op en het was vele malen goedkoper dan een sessie bij de shrink.

MAARTEN

TOP 3 GAME ERGERNISSEN

1. Van die achterlijke, 14-jarige, piepende Amerikaanse jochies op Xbox Live die denken dat Nederlanders Fransen zijn... Het enige dat die gasten moeten doen, is hun kanis dichtschroeven. Wat een vervelende mannetjes zijn dat. Ze willen het trouwens ook de hele wereld laten weten als ze een double kill maken als of ze 'oneerlijk' afgemaakt worden. Enkeltje Guantanamo Bay wat mij betreft.
2. Gasten die met een internetverbinding uit de jaren '80 proberen te chatten en waar de helft van de woorden dus ontbreekt. Het klinkt ongeveer zo: "Yo uys, What wait or? Still oking r pla rs?" Serieus, het is fijner om naar Frans Bauer te luisteren. En geloof me: ik ben geen fan!
3. Mensen die dingen gaan vragen terwijl ik zit te gamen, en verwachten dat je dan beleefd antwoord geeft en de persoon in kwestie ook echt gaat aankijken. Nee! Natuurlijk niet! Ik ben aan het gamen! Laat me toch met rust!



AAN WELK GENRE ERGER JE JE ECHT KAPOT?

Real Time Strategy. Ik heb er het geduld niet voor, begrijp er geen reet van en het is maar amper speelbaar op de console, en van de PC ben ik geen liefhebber. Een uitzondering maak ik voor Football Manager en World of WarCraft. En laten die nu net op de Mac te spelen zijn. Wat een toeval! ;-)

WAT IS DE GROOTSTE ONZIN DIE JE OOIT GEHOORD HEBT OVER GAMEN?

Ik las dit jaar in de Metro dat Pro Evo er mooier uitziet dan FIFA 08. Die zal dus wel vaste klant bij Pearl zijn. FIFA ziet er veel beter uit, dat ziet een bijziende koe zelfs nog. De desbetreffende journalist vond FIFA trouwens wél leuker en beter spelen dan PES. En dat vind ik dan weer niet... Smaken verschillen, maar over polygonen valt niet te twisten.

WAAR ERGER JIJ JE HET MEEST AAN IN DE GAME-INDUSTRIE?

Het hysterische gehype van games die over een jaar pas uitkomen en het hele 'lul-elkaar-maar-na' circus daaromheen. Neem bijvoorbeeld Assassin's Creed. Een vette game, maar het heeft de hype wereldwijd niet waargemaakt. Kortom, veel heisa om een (aantrekkelijke) vrouwelijke producer met een bovengemiddelde game.

JEROEN

TOP 3 GAME ERGERNISSEN

1. Gasten die hun teammates voor de lol af lopen te knallen. Want je kunt niets doen. Je kunt ze natuurlijk zelf kapot knallen, maar dat levert je minpunten op. En daarbij zorgt het ervoor dat jouw team gehandicapt achterblijft en dus een gemakkelijk doelwit is voor de tegenpartij.
2. Een vriendin die rigoureus de console uitzet onder het mom: je bent verslaafd. Terwijl ik net aan het vijftigste potje PES ben begonnen. Ik ben helemaal niet verslaafd, ik vind PES gewoon tof en ja, de Master League vergt nu eenmaal wat inspanning. Maar dat betekent niet dat ik verslaafd ben...
3. Review versies waarin de balans zoek is en het uitspelen een ware crime wordt. In dit nummer werd ik gewoon moedeloos van de game Turok. De tegenstanders (dus zowel dino's als de bad guys) hebben het meer op mij dan op mijn teammates voorzien.

AAN WELK GENRE ERGER JE JE ECHT KAPOT?

RTS games. Ik heb een broertje dood aan dit genre. Beetje achter je PC hangen (sowieso heb ik een bloedhekel aan de PC, vandaar de iBook thuis) om pixels of in dit geval polygoontjes over een slagveld te laten bewegen. Waarna je met een druk op de muisknop elkaar aan puin kunt laten schieten. Whooooo, spannend...

WAT IS DE GROOTSTE ONZIN DIE JE OOIT GEHOORD HEBT OVER GAMEN?

Op woensdag 16 januari stond er in de Spits een stukje van het ANP over twee gamers die hun school hadden vernield. Dat deden ze omdat de school strenger ging toezien op games spelen tijdens lesuren. Onder die games werd Habbo Hotel genoemd, een game waar je dingen kunt jatten door codes te kraken. Juist...

WAAR ERGER JIJ JE HET MEEST AAN IN DE GAME-INDUSTRIE?

Het niet op tijd verkrijgen van speelbaar materiaal. Zo kunnen we ons werk toch niet normaal doen...



EEN #^%#^HEKEL AAN!!!

JURJEN

TOP 3 GAME ERGERNISSEN

1. Installatieprocedures. Kijk, als ik ter ontspanning even een game ga spelen, wil ik niet lastig gevallen worden met vragen over resoluties of de kracht van mijn PC. De antwoorden weet ik niet en wil ik niet weten. Wie is hier nu de computer? Het is voor mij onbegrijpelijk dat mensen plezier kunnen beleven aan dat geouwehoer met nieuwe videokaarten enzo. Dat zijn geen gamers, het zijn installateurs!
2. Uitgebreide tutorials. Als een spel in het begin hier en daar wat tips in beeld brengt, dan kan ik daar wel mee leven. Maar duw me alsjeblieft niet door de martelgang van een uitgebreide tutorial heen, want ik had allang begrepen hoe ik moest rennen, springen en schieten. En dat ik aan randjes kan hangen, had de game me ook spelenderwijs kunnen leren, toch?
3. Teksten die ik niet kan doordrukken. Er zit in zo'n team van spelontwikkelaars altijd wel zo'n mislukte schrijver die zijn kans schoon ziet om mij lastig te vallen met eindeloze lappen clichématig proza. Omdat zo'n oetlul waarschijnlijk zelf ook wel beseft hoe slaapverwekkend zijn narratieve inspanningen zijn, ontbreekt vooral bij de écht slechte verhalen altijd de mogelijkheid de teksten door te spoelen of weg te drukken. Voor mij een goede reden zo'n 'game' al snel door de prullenbak te drukken.

AAN WELK GENRE ERGER JE JE ECHT KAPOT?
Real Time Strategy. Ik ben een groot strateeg, echt waar, maar geef me wel even de tijd om na te denken. Oh man, de ergernis als ik al bijna gewonnen heb, en dan blijkbaar toch nog ergens een paar vijanden over het hoofd had gezien, die nu vrolijk mijn zwakkere eenheden aan het slachten zijn. Geef mij maar Turn Based Strategy, dan gebeurt mij zoiets niet. Echt niet.

WAT IS DE GROOTSTE ONZIN DIE JE OOIT GEHOORD HEBT OVER GAMEN?
Wat mij nog steeds irriteert is de aanname van sommige 'journalisten' dat games met veel geweld zijn bedoeld voor volwassenen, en games met meer subtiele, abstracte en avontuurlijke thema's bedoeld zijn voor kinderen. Een dergelijke mening wordt steevast geuit door een doorgefokte puber van een jaar of negentien met een zeer laag zelfbeeld en zweetvoeten, maar goed, dat kun je op internet niet zien natuurlijk.

WAAR ERGER JIJ JE HET MEEST AAN IN DE GAME-INDUSTRIE?
Het mooiste in de game-industrie is meteen ook het minste: de emoties die ermee gepaard gaan. Het vuur waarmee mensen hun favoriete games en ontwikkelaars bejubelen is fantastisch, maar het wordt minder als mensen ditzelfde vuur gebruiken om de voorkeuren van andere gamers mee af te branden. Ik zou bijna willen zeggen: houd je ergernissen voor jezelf. Maar dat strookt niet helemaal met de opzet van deze special, geloof ik.



JAN

TOP 3 GAME ERGERNISSEN

Ik haat laadtijden. Ze halen me zó uit de flow van een game. Vooral op de PSP is het af en toe echt beschamend, en sommige games worden hierdoor zelfs onspeelbaar voor mij. Helemaal tergend zijn die laadbalkjes die zich langzaam vullen en dan halverwege stoppen en dan weer verder gaan met vullen en dan vlak voordat ie gevuld is weer stoppen... aarghl! Om je haren uit je kop te trekken (haren? - Ed).
PC installatieprocedures. Een van de redenen waarom ik steeds meer op de consoles speel, zijn de tergende installatieprocedures die voor mijn gevoel soms wel een halve dag innemen. Ze zijn niet gebruiksvriendelijk, er moet vaak direct nog een patch overheen, je systeem moet compatible zijn, Vista loopt te piepen, en weet ik wat al niet meer. Op dat punt zijn consoles zoveel beter: game erin en het spel werkt... tenminste na het laden dan.
Slechte 'pathfinding'. Een enorme 'letdown' in RTS games zijn de bekende tankjes of voetsoldaten die achter een boom of muur blijven plakken. Of je er nu honderd keer met de muis op klikt; ze komen er niet meer vandaan. In dat verlengde noem ik graag vijanden in shooters die stationair in een cirkeltje blijven lopen. Hoewel dat laatste niet echt een ergernis is, levert het wel enorme suffe shit op. Dat kan dus echt niet meer!

AAN WELK GENRE ERGER JE JE ECHT KAPOT?
Ik heb nooit begrepen dat er mensen zijn die dol zijn op voetbalmanager games. De hele tijd naar spreadsheets kijken, gegevens invullen, statistieken en grafieken met elkaar vergelijken en dan maar hopen dat het een goed resultaat oplevert. Het heeft niets maar dan ook niets te maken met wat gamen voor mij betekent.

WAT IS DE GROOTSTE ONZIN DIE JE OOIT GEHOORD HEBT OVER GAMEN?
De term gameverslaving wordt de laatste tijd te pas en te onpas gebezigd. Ook het voortdurende gezwets over dat games mensen gewelddadig maken. Gamers worden meer en meer gedemoniseerd. En je weet waar dat toe leidt..., of heb ik nu een link gelegd tussen games en geweld...

WAAR ERGER JIJ JE HET MEEST AAN IN DE GAME-INDUSTRIE?
Als ik nog één keer een producer of PR-slaaf hoor zeggen:"we are really pushing the envelope with this game", sta ik niet voor de gevolgen in. Hou je holle uitspraken in godsnaam voor je!



J.J.

TOP 3 GAME ERGERNISSEN

1. Jankerds die hun verbinding er uit sjanken als ze verliezen. Echt, ik kan heel slecht tegen mijn verlies, maar er zijn nu eenmaal mensen die beter zijn, en dat heb je te accepteren. Het allerergste is echter dat er nog steeds games zijn die dit soort zieligheid niet bestraffen. In FIFA 08 kun je bij een vroege achterstand de boel nog steeds redden als je snel de console uitzet. Een verplichte Ring of Death of oververhitte PS3 zeg ik je!



2. Te veel tekst in een game. Als ik een boek wil lezen ga ik wel naar de bieb. Ik wil gamen! En áls je dan tekst doet, laat het dan gesproken tekst zijn, in plaats van lettertjes. Maar ja, dat zal wel weer te moeilijk zijn voor de heren developers.

3. Waarom mensen met elkaar willen praten tijdens het gamen, heb ik nooit begrepen. Oké, als je een teambased shooter speelt, dan is het logisch, maar racen of voetbal? Als ik vrienden wil, ga ik wel naar de kroeg. En dat gepiep en gescheld van sommige sukkels. Vraag me altijd af wat voor opvoeding die hebben gehad. Zal wel niveau Bokito zijn.

AAN WELK GENRE ERGER JE JE ECHT KAPOT?

Alles wat turnbased is. Als iemand mij een klap geeft, wil ik hem drie harde klappen teruggeven zodat hij of zij out is. Maar ja, dat mag weer niet. Wie heeft die onzin bedacht?

WAT IS DE GROOTSTE ONZIN DIE JE OOIT GEHOORD HEBT OVER GAMEN?

Alles wat 'de volwassenen' momenteel uitkramen over games. Van geweld tot verslaving en dik worden. Laatst weer: McDonalds geeft de schuld van te dik worden aan games. Volgens mijn bescheiden mening moet er toch eerst wat in voordat iemand dik kan worden. Als ik honderd uur game zonder te eten, word ik eerder dun. Toch...

WAAR ERGER JIJ JE HET MEEST AAN IN DE GAME-INDUSTRIE?

De mate waarin men rekening houdt met de fatsoensrakkers. Ik begrijp het wel; je wil niet dat jouw game verboden wordt. Maar de industrie is eigenlijk veel meer gebaat bij een harde opstelling. Ze doen al alles wat ze kunnen met die PEGI-rating. Hoe veel verder moet je nog gaan voor die eikels toe-stemmen dat je game een geaccepteerde vorm van digitaal vermaak wordt?

STEVEN

TOP 3 GAME ERGERNISSEN

1. Spam. MMO's zijn altijd voorzien van meerdere chatkanalen. Sommige zijn alleen zichtbaar als je in een bepaalde ruimte bent, andere zijn actief over de gehele server. Deze alles overkoepelende kanalen zijn uiteraard belangrijk wat betreft de handel en het vinden van groepen voor quests. Toch zijn er altijd eikels die het nodig vinden om hier een dikke lading bull-shit in te dumpen. Stomme opmerkingen spammen, mensen uitschelden, etc. In WoW is één zo'n kanaal zelfs volledig overgenomen door retards. Héél, héél, héél erg irritant.

2. Niet tegen je verlies kunnen. Online gamen is voor mij persoonlijk zeer aantrekkelijk dankzij de uitdaging om tegen andere mensen te spelen. Niet alleen PvP actie in MMORPG's houdt mij bezig, een goed race of vechtspel is voor mij ook altijd een reden om online te gaan. En waar ik ook ga, je komt altijd wel mensen tegen die excuses bedenken als ze verliezen. "Ja, maar ik had last van lag". "Nog één keer, ik drukte wel op de knop maar er gebeurde niets". Als mensen verliezen moeten ze niet gaan lopen janken, dat doe ik ook niet.

3. Eigen taal gebruiken. De virtuele ruimte waar wij allen in rondzwerven is internationaal en kent geen eenduidige identiteit. Gamers uit landen van over de hele wereld komen hier samen. Nu is het eenmaal zo dat de algemene Westerse voertaal Engels is. MMO's hebben verschillende servers met een eigen taal, en ook multiplayer modes van console games zijn voorzien van verschillende taalpoelen. En tenzij je in een groep zit met een specifieke voertaal, moet je vooral Engels kletsen. Die gasten die altijd in hun eigen taal door de rest heen lullen (*kuch* Fransen *kuch*) zijn mateloos irritant.

AAN WELK GENRE ERGER JE JE ECHT KAPOT?

Ik kan veel hebben, maar die duffe Life Sim-achtige games vind ik tergend. De toepasselijk genaamde game The Sims komt meteen in mij op. Ik heb het tweemaal geprobeerd, maar daar kom ik echt niet doorheen. Wat een slaapverwekkende shit.

WAT IS DE GROOTSTE ONZIN DIE JE OOIT GEHOORD HEBT OVER GAMEN?

Tja, dat moet natuurlijk al het negatieve gelul van het afgelopen jaar zijn wat betreft game verslavingen. Ik zeg niet dat er geen mensen zijn die daadwer-kelijk doorslaan in het gamen, maar de manier waarop de media daar nu mee omgaan, is kinderachtig en bovendien erg onwetend. De vele onnozele uitspraken die je in bladen en programma's tegenkomt laten zien dat veel mensen toch nog niet helemaal snappen hoe het videogame medium in elkaar steekt.

WAAR ERGER JIJ JE HET MEEST AAN IN DE GAME-INDUSTRIE?

De commercie! Ik ben soms stomverbaasd als ik hoor dat een of ander kutspel goed heeft verkocht, en een meesterwerk volledig heeft overscha-duwd. Over smaak valt niet te twisten, maar dat zijn van die momenten dat ik persoonlijk mijn excuses wil aanbieden aan de gedupeerde ontwikkelaar voor de wansmaak van onze bevolking.





ED'S ERNSTIGE ERGERNISSEN

Voor mij liggen de ergernissen natuurlijk op een ander vlak. Vanzelfsprekend baal ik ook wel eens van (te) lange laadtijden of niet logische puzzels, maar in feite game ik te weinig om een echt representatieve mening op dit gebied te kunnen verkondigen.

Maar ergeren doe ik me genoeg hoor! Elke dag weer, en ook daarvan kan ik moeiteloos een Top 3 samenstellen!

1. Redacteuren die zich niet aan de deadline houden. Jongens, hier kan ik een boek over schrijven. Als jullie eens wisten hoeveel smoezen ik al niet gehoord heb op dit gebied. Misschien dat ik voor het jubileumnummer (PU bestaat in juli 15 jaar!) hier wat dieper op in ga, maar dat iemand in één jaar tijd z'n oma drie keer laat overlijden, als reden voor het te laat inleveren, geeft ongeveer aan waar ik het hier over heb.

2. Onbegrijpelijke teksten. Natuurlijk is het mijn taak om de teksten die redacteuren inleveren, beter te maken. Maar je mag toch verwachten dat een ervaren journalist de Nederlandse taal machtig is? Een selectie van rare zinsconstructies vind je al sinds een paar maanden op Smorgasbord (daar kan ik nog jaren mee doorgaan) maar dat ruim de helft van de PU redacteuren minstens vier d/t fouten maakt in één artikel, verbaast(d?) me nog steeds.

3. Bijschriften weggooien. Het komt regelmatig voor dat ik al bijschriften maak terwijl de tekst van het desbetreffende artikel nog niet binnen is (je kunt niet blijven wachten). Gevaar daarvan is, dat er soms korte tijd later nieuwe screenshots van die game beschikbaar komen, en je wilt aan je lezer de meest recente screens laten zien. Gevolg: al je gemaakte bijschriften zijn voor niets geweest. In dit nummer gebeurde dat met Streetfighter IV, daar had ik meer dat een uur aan gewerkt! Dat is nu een mix van nieuwe plaatjes en aangepaste bijschriften geworden. Ik hoop dat er nog een touw aan vast te knopen is.



*%#@!! EN JULLIE DAN? *%#@!!

Zo, dat lucht op! Alle ellende even van ons af geschreven. Maar waar gaan jullie nou helemaal vanuit je plaat? Bij welk voorval vliegt bij jullie de controller door de lucht?
We plaatsten een stelling op PU.NL en jullie gingen los. En goed ook.

J3r0n1m0: Ik heb een schijthekel aan hardwareproblemen. Zelf moest ik een jaar gamen op een PC met een instabiel moederbord. Daar word je echt knettergek van. Ben je net lekker bezig met een potje COD 4, crasht je PC.
shwilly: Een jaar geleden waren al m'n huizen, outfits, geld ingenomen wijken, enz. uit GTA als sneeuw voor de zon verdwenen! Blijkbaar was m'n memorycard beschadigd.
mitch: Ik erger mij aan buttonbashers, kutte licentiegames die toch verkopen, games die je in drie uur hebt uitgespeeld,
cheaters, disconnectors, de kut online friendcodes van Nintendo, het constante gezeik op de Wii, third-parties die alleen crap maken voor datzelfde apparaat en vervolgens gaan janken dat het niet verkoopt.
bull: Die f*cking server die meestal voor geen ene meter werkt in CoD 4. "The host ended the game?" Yeah right! "Connection interrupted... server full!" en nog meer van die shit.
superghost6: Gears of War uit proberen te spelen op Insane en dan net door de allerlaatste Locust met een shotgun worden neergeschoten.
TwinBlade358: 10-jarige Engelsen op LIVE. En maar gillen dat ze zo goed zijn, terwijl ik ze hard klaar.
Anakal 360: Bij Forza 2 in de laatste bocht op je bek gaan terwijl je net negen rondjes op kop hebt gelegen...
Pillem: Er is een combinatie die mij volslagen leip maakt, namelijk de combinatie Guitar Hero III en mijn moeder. Elke keer als ik vol geconcentreerd sta te rocken, komt zij de kamer binnen om te vragen of het zachter kan: weg concentratie, weg sfeer, weg kick. Dank u, mam!
Jos: Ik had laatst een vrij frustrerend 'voorval': zat te gamen, uiteraard een tijdje niet gesaved... valt de stroom in de hele buurt uit...


Power Unlimited | Artikelen | Op de redactie | Gooi je f...

3. Ik die nooit kan/mag playstationen. Wij hebben al bij een ps2. Though heb ik er zelden op gespeeld. Als ik tijd heb, zit mijn broertje erachter of mag ik niet omdat mijn ouders eens rust willen van dat ding.

4. Fransen die mij het frans leetspeaken. Je wilt ze helpen, maar ze moeten altijd leuk doen door onverstaanbaar frans te spreken. Dan zeg ik simpelweg. "Tu parles français proprement, autrement je m'en vais et tu peux de trier toi-même" En dan praten ze meestal wel normaal. Of ik ben gewoon weg zoals ik zei in het frans. "

Door Klister op 20 januari 2008 (09 07)

"Ik kan me eigenlijk alleen maar irriteren aan fouten in spellen, zoals een kutbesturing, of paupercamera. Verder zijn glitchers en quitters natuurlijk doodzondenaars nummer 1 en 2.
Heb gelukkig geen last meer van lag, ook al woon ik serieus waar aan het Gamerslagplein in Arnhem :D"

Door noobhunter op 19 januari 2008 (20 54)

"ik erger me echt de tering aan de: 20+ amerikanen die alleen maar lopen te fucken fucken en nog eenz fucken en de amerikaanse en engelse jongentjes die op xboxlive door je oor tetteren en mijn scheldzinnetje is: tering shit mann :P en mijn familieleden die wel eens(tering vaak) voorlangs het beeldscherm lopen. @ Dudebes : dat had ik met Bf 2 een aantal jaar geleden. @ jos : woon je in almerebuiten??:P"

Door Fred op 19 januari 2008 (19 44)

"Ik erger me dood aan spellen met alleen Nederlands als taal voor de stemmen van de personages in de game."

Door coen op 19 januari 2008 (12 25)

"Ik erger me helemaal dood aan engelsen die lachen om mijn nederlandse accent. Of dat Amerikanen gaan zeiken omdat je ff nederlands praat met je maat. Ik zeg toch ook niks van al die Fransen en Duitsers die in hun eigen moedertaal praten!!!"

Star Breezer: Teamkillers. Als ik zo'n gast in Halo 3 of CoD 4 of welk spel dan ook tegenkom, word ik helemaal crazy.
Lampje: Dat ene deel in de game waar je maar niet voorbij komt. Wat je ook doet, het lukt je niet! Dan zeg je dingen waarvan zelfs de Bond Tegen Het Vloeken nog nooit gehoord heeft!

*%#@!!

VIKING: BATTLE

Met z'n veel te lange blonde haren, felblauwe ogen en die smerige ongeschoren kop heeft Maarten best wel wat weg van een Viking. Hij voelde zich dan ook helemaal in z'n element toen hij naar Londen mocht voor een nadere kennismaking met Viking: Battle for Asgard.



Het is moeilijk om Viking: Battle for Asgard in te delen in een genre. Ontwikkelaar Creative Assembly, voornamelijk bekend van de RTS-serie Total War, noemt het zelf een action adventure. Maar wat mij betreft is het meer een hack 'n slash spel met RPG invloeden in een grote, open wereld.
In welk hokje je Viking ook wilt stoppen, het heeft de potentie om een retegave game te gaan worden.
In Londen mocht ik een paar uurtjes met het spel stoeien en dat beviel me wel.

NOORSE MYTHE

Het op de Noorse mythologie gebaseerde Battle for Asgard begint met een dode Viking (Skarin) die tot leven gewekt wordt door Freya, de godin van de liefde en schoonheid. Vanuit een third-person perspectief neem jij het als Skarin op tegen het undead leger van Hel, de godin van de dood.
Hel is door Odin, de ultieme god en meester van het godenrijk (Asgard) naar de onderwereld verbannen. Getergd en vol wraakgevoelens, probeert ze met man en macht heel Asgard van de kaart te vegen. En alleen jij kunt dit voorkomen.

DRIE EILANDEN

Het verhaal speelt zich af op drie Noorse eilanden van elk een vierkante kilometer groot. Dat lijkt een heel gewandel te worden maar gelukkig zijn er genoeg teleporteerstenen verspreid.
Het eerste eiland, Nifleberg, heb ik mogen verkennen met Skarin; een langharige, blonde, veel te brede gast met een vaste uitrusting die bestaat uit een zwaard en een bijl. Het is een echte ruige Noorman die beschikt over een hoeveelheid moves waar je bang van wordt. En alsof dat niet genoeg is, kan hij ook nog gebruik maken van magische energie, zoals vuur, ijs en licht.

VECHTENDE VIKINGEN

Hoewel de speelwereld er op het eerste gezicht prachtig uitziet met allerlei terreinsoorten, wordt al snel duidelijk dat het allemaal draait om één ding: vechten. Het gaat echter wel wat dieper dan louter simpel hakwerk of button-bashen.
Er zijn talloze soorten vijanden met elk hun sterke en zwakke punten. Zelf heeft Skarin ontiegelijk veel aanvallen en counter-attacks in huis, die met quicktime events even fraai als luguber geanimeerd zijn. De fatality moves zijn in de stijl van Conan of zelfs Mortal Kombat! Afgehakte hoofden, armen en benen zorgen voor een bloederig zooitje. Ik hou er wel van. Het voelt echt heerlijk aan om Skarin in slow motion de genadeslag te zien geven die jij hem hebt opgedragen.

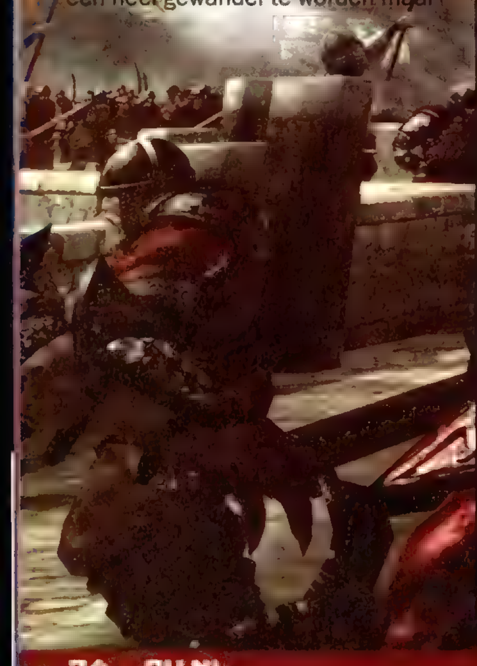
> "IN WELK HOKJE JE VIKING OOK WILT STOPPEN, HET HEEFT DE POTENTIE OM EEN RETEGAVE GAME TE GAAN WORDEN."

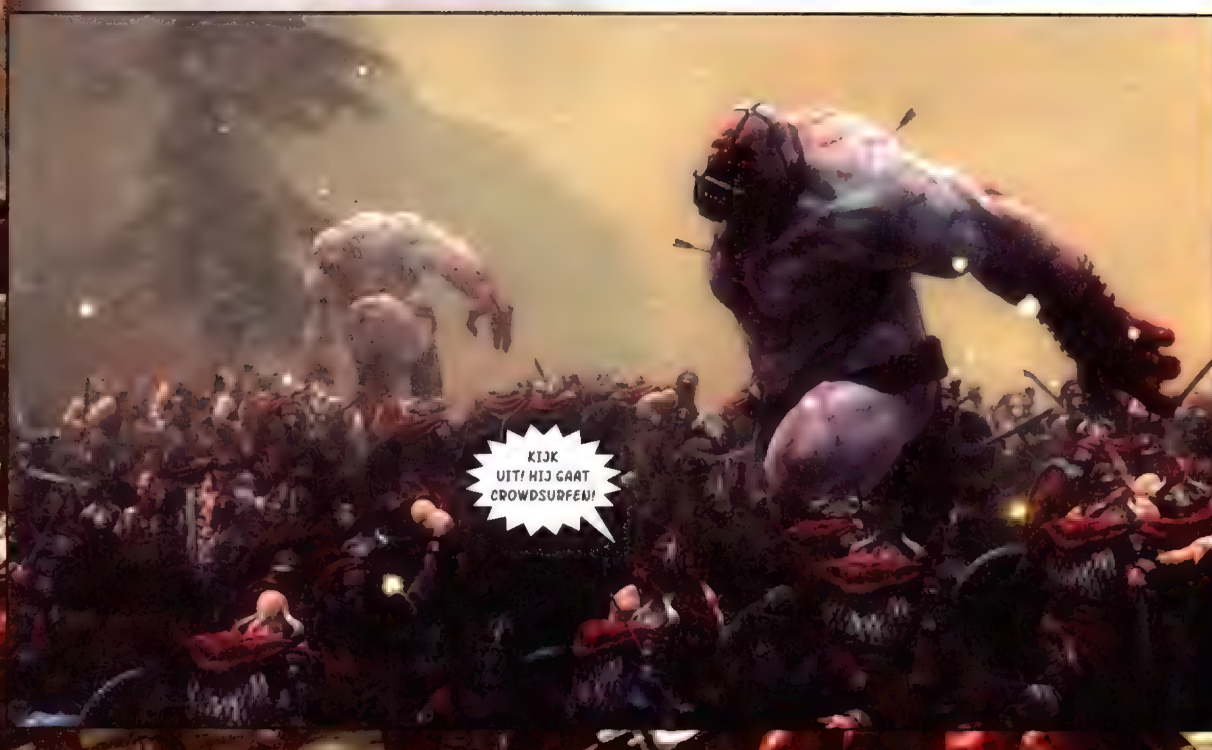
HORDES VIJANDEN

Maar nu komt het tricky gedeelte: sommige vijanden kun je niet neerslaan met een eenvoudige aanval maar vragen om een speciale behandeling. Zodra je tegenstanders met een simpele slag raakt, krijg je een stipje onder je healthbalk. Dit kan oplopen tot vijf stuks en deze zijn in te wisselen voor zwaardere, speciale aanvallen waarvoor die sterkere opponenten wèl zwichten. Bovendien heb je ze later nodig om hordes, ik herhaal, hordes vijanden tegelijk neer te sabelen.
Het doel van Skarin is het bevrijden van de door Hel's demonische leger gevangen genomen dorpelingen en strijders. Skarin probeert een leger bij elkaar te sprokkelen dat het kan opnemen tegen de troepen van de godess of death om zo de wereld van de ondergang te behoeden.

VRIJHEID

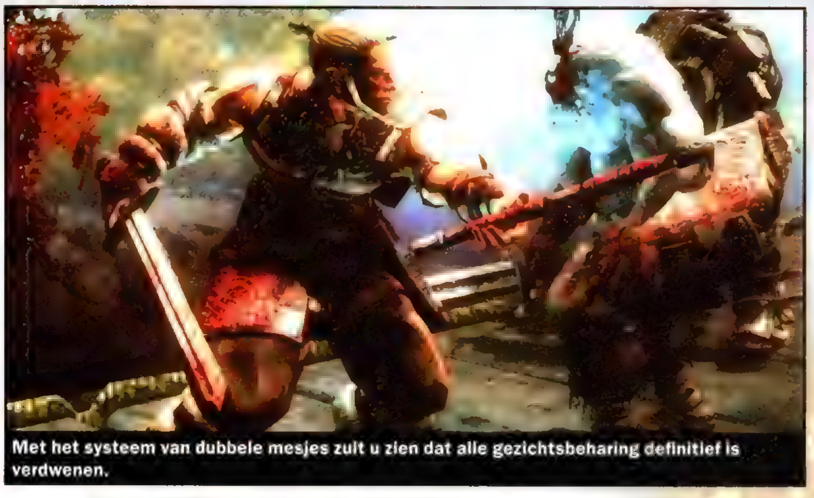
Om de zieltjes te winnen van de gasten die je net bevrijd hebt, moet je ze vaak ook nog eens een gunst verlenen, in de vorm van een quest. Op die momenten had ik het idee





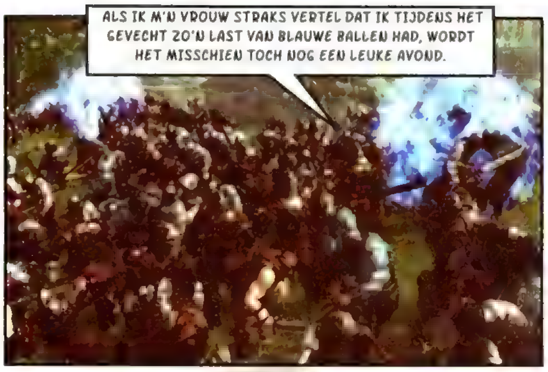
FOR ASGARD

MAARTEN HAKT ZE IN DE PAN



Met het systeem van dubbele mesjes zult u zien dat alle gezichtsbeharing definitief is verdwenen.





dat ik een RPG aan het spelen was, maar het zijn slechts invloeden. Skarin heeft geen stats en kan alleen sterker worden in een arena waar je z'n bewegingen kunt trainen. Maar beloond wordt onze vechtersbaas wel; zo kreeg ik na een quest een soort magische enchant over m'n wapen.
Het meest in het oog springend is de vrijheid die Skarin krijgt. Je kunt eigenlijk gaan en staan waar je wilt. Hierdoor en vooral ook door de levende, open wereld voelde ik een link met Oblivion.
Hoewel het een groot, open geheel is, kom je ook houten dorpjes tegen waar je moet klimmen, klauteren en springen, zoals onze rondborstige vriendin uit Tomb Raider dat zo goed kan. Het voelde als een welkome afwisseling.

GIGANTISCHE VELDSLAGEN

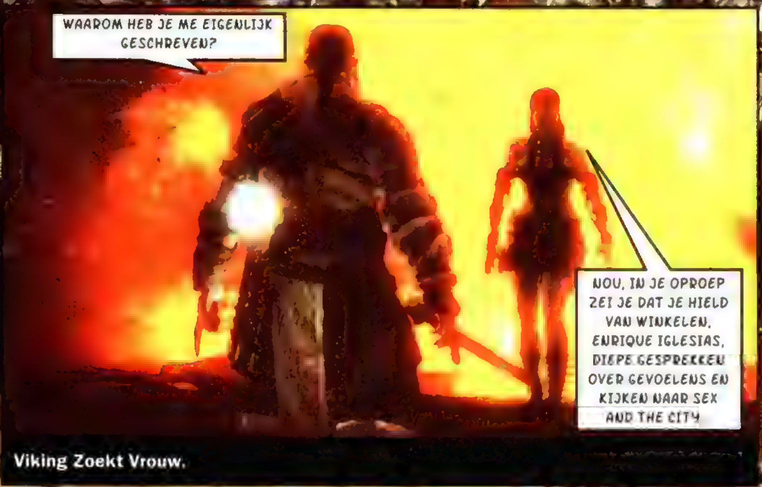
Toch is het sleutelelement het vechten, zoals het een ware Viking betaamt. En dan heb ik 't met name over vechten op grote schaal in gigantische veldslagen.
Al snel kreeg ik te maken met een soort bossbattle oorlog! Tijd om te tellen had ik niet, maar ik zweer je dat er meer dan tweehonderd computergestuurde ventjes door het scherm huppelden, met hier en daar een sterkere dude, een champion. Helms Deep uit The Lord of the Rings is er niets bij...
Mijn target was het doden van de shaman van de tegenstander zodat niemand meer genezen kon worden. Dat was lastig, want slim als ze waren, stond er een muur van bewakers omheen.
Gelukkig was ik ook niet alleen én had ik de beschikking over een gerecruteerde draak die na het verslaan van een aantal champions ingezet kan worden voor een speciale airstrike zoals we die kennen uit Call of Duty 4, maar dan net even anders.
Het zijn dit soort kleine strategische puntjes die je erop wijzen waar de roots van de ontwikkelaar ligt.

LEKKER, LEKKER

Sega mag dan zelf weinig spellen ontwikkelen, over Sega als uitgever ben ik de laatste tijd toch best tevreden. Na The Club en Condemned 2: Bloodshot is dit voor mij al de derde aansprekende titel met een Sega stempel die ik spot. En we zijn het jaar pas nét begonnen!

NOG NIET PERFECT

Mijn verhaal is nogal een lofzang en ik moet toegeven dat ik best geïmponeerd ben door het spel. Toch zitten er nog wel wat knelpunten in de game waarvan ik van harte hoop dat Creative Assembly ze alsnog rechttrekt.
Ik geef een voorbeeld. De gevangenen die ik zag, zaten met meer dan twintig man in een houten kooi. Ik kom eraan en ruk de houten poorten open. Je zou toch denken dat die twintig gasten daar zelf de kracht wel voor hadden. Helemaal met de wetenschap dat ze allemaal een dik kapmes op zak hadden waarmee ze de touwen die het hout bij elkaar hielden, eenvoudig door hadden kunnen kappen.
Hetzelfde gold voor een aantal zielige rakkers die aan een paal zaten vastgebonden. Kom op dudes, jullie hadden een zwaard in je hand! Een fucking zwaard! Heel ongeloofwaardig!



Viking Zoekt Vrouw.



VERWACHTING

Ik hou van games waarin je vrij bent. Ik hou van games waarin je mag knokken. Ik hou van Vikingen en de Noorse mythologie. Ik denk ook dat ik van Viking: Battle of Asgard ga houden.

+ Veel vrijheid in een grote wereld.
+ Wrede moves, dat wil je niet weten.
+ Schitterende, afwisselende en levende setting.
- Aantal onzinnigheden.
- Het lijkt me de perfecte game om co-op te spelen, maar dat gaat niet gebeuren.

MAARTEN

VIKING BATTLE FOR ASGARD
XBOX 360 / PS3
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
28 MAART 2008

VOOR NIEUWE



* MELD JE AAN VIA WWW.PU.NL/ABONNEREN *

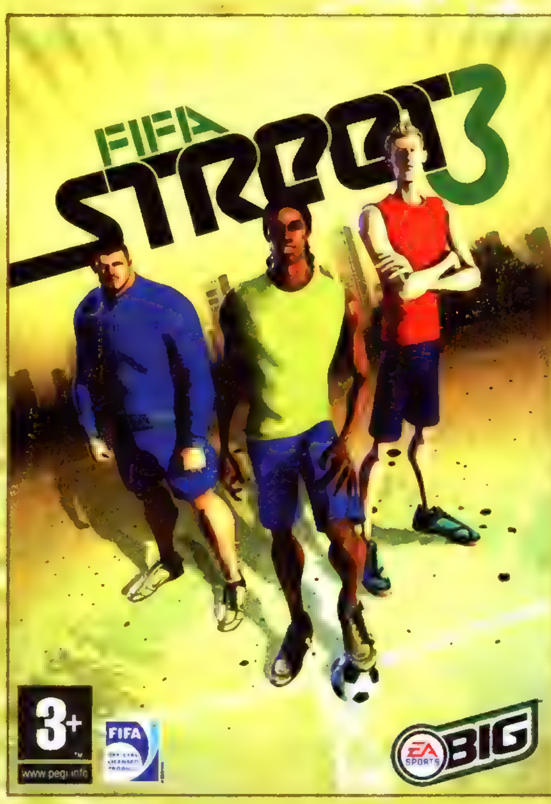
ABONNEES

+ FIFA STREET 3

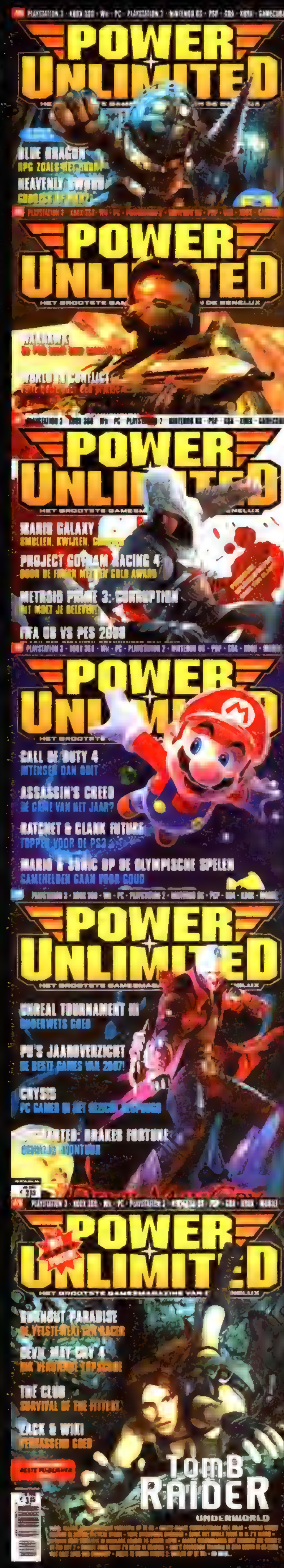
VOOR: PS3 EN XBOX 360



SAMEN VOOR MAAR €61,40



EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!



STREET FIGHTER

Capcom is lekker bezig, dat mag best gezegd worden. Met titels als Viewtiful Joe, Resident Evil 4, Devil May Cry 4 en Okami timmert deze Japanse ontwikkelaar/uitgever de laatste jaren stevig aan de weg. Dat men nu ook een oude franchise als Street Fighter nieuw leven in gaat blazen, ontlokte bij de normaal zo nuchtere Steven een kreet van enthousiasme.



Het uitbrengen van een nieuw deel binnen de Street Fighter serie is niet zomaar iets. Dit is dé serie die het fightinggame genre op de kaart heeft gezet. Street Fighter II is het populairste 2D vechtspel ooit gemaakt en wordt nog steeds door een grote trouwe achterban gespeeld. Bovendien is dit een serie die in de ogen van sommige fans enige waarde heeft verloren als gevolg van een langdurig en pijnlijk uitmelkingsproces, waardoor de verwachtingen met betrekking tot een nieuw deel nog meer beladen zijn.

BIJ HET RIJTJE

Ik was een van die fans die de serie los had gelaten, met de nadruk op 'was', want de opzet van dit vierde deel heeft mij uitermate hoopvol gestemd. Door op een opvallende manier trouw te blijven aan de gameplay die de serie altijd heeft gesierd en tegelijkertijd visueel te innoveren, is men in staat gebleken kwaliteit te leveren én een eigen identiteit te behouden.
Ik denk dat met name het neerzetten van karakteristieke gameplay en een herkenbare visuele stijl essentieel is, wil Capcom kans maken in het huidige fightinggame landschap. Wat mij betreft zijn er vier series die er tegenwoordig toe doen: Dead or Alive, Soul Calibur, Tekken en Virtua Fighter. En aan de hand van wat ik nu van Street Fighter IV heb gezien, denk ik dat de serie zijn rechtmatige plek in dit rijtje gaat innemen.

LIEFDE

Laat ik beginnen met uit te leggen wat Street Fighter II voor mij betekent, aangezien dat ook meteen duidelijk maakt waarom deze game zo hoog aangeschreven staat.
Toen ik voor de eerste keer Street Fighter II in de arcadehal speelde, was ik na het inwerpen van mijn gulden overweldigd door de optie uit acht vechters te kunnen kiezen. Dat was simpelweg ongekend.
Toen ik er achter kwam dat elk van de acht karakteristieke vechters ook nog eens speciale moves tot zijn beschikking had (die je er niet simpelweg met een druk op de knop uitkreeg) was mijn fascinatie met Street Fighter II een feit.
Het maken van ronde of rechte bewegingen met de D-Pad of joystick in combinatie met knopdrukken, is niet voor niets zo veel gekopieerd door andere games. Deze besturing werkt als een trein. Toen de game later ook nog eens in arcade kwaliteit op de SNES verscheen, was onze liefde bezegeld en ik kan gerust stellen dat er in het 16-bit tijdperk geen andere game is geweest die ik zoveel heb gespeeld, zowel thuis als in de arcadehallen.

"ALLES WIJST ER OP DAT DIT VIERDE DEEL DEZE SPELREEKS WEER VOLLEDIG TERUG OP DE KAART ZAL ZETTEN."

HEERLIJK

Destijds was het uitvoeren van de speciale aanvallen een uitdagende en frisse ervaring, die zelfs tegenwoordig nog ijzersterk aanvoelt. Mede dankzij de tijdloze gameplay is het goed nieuws dat de spil van Street Fighter IV nog steeds actie is die zich op een tweedimensionaal vlak afspeelt, ondanks dat de camera evengoed soms meedraait met de vechters en alles zo spectaculair mogelijk in beeld brengt.



WRAAK IS ZOET

De gameplay van Street Fighter II, die mij zo lang heeft geboeid, is in de vele vervolgen regelmatig van nieuwe elementen voorzien. Enkele van deze elementen vinden ook hun weg naar het vierde deel.
De welbekende speciale aanvallen kunnen in opgevoerde vorm worden uitgevoerd als jouw Attack Power level toeneemt. Voorheen waren Super Moves de koning, maar in Street Fighter IV zullen Ultra Moves de crème de la crème zijn.
Ook is er een Revenge meter die vult als je een pak slaag krijgt. Dankzij deze meter kun je eveneens krachtige speciale aanvallen uitvoeren, om zo iedereen een kans te geven terug in het gevecht te komen.
Door een volle Revenge meter te combineren met een maximaal level van Attack Power kun je de sterkste aanvallen uitvoeren die een personage tot zijn of haar beschikking heeft. Alleen tijdens spannende gevechten waar jij klappen uitdeelt én vangt, zul je dus beroep kunnen doen op jouw maximale kracht.





IV

De personages en omgevingen zijn wel in volle driedimensionale glorie aanwezig en zien er gruwelijk uit (gruwelijk goed wel te verstaan). De animaties zijn geweldig en zelfs de gezichtsuitdrukkingen veranderen continu. En dat alles terwijl de stijl overduidelijk trouw blijft aan het legendarische tweede deel. Heerlijk!



DRUK

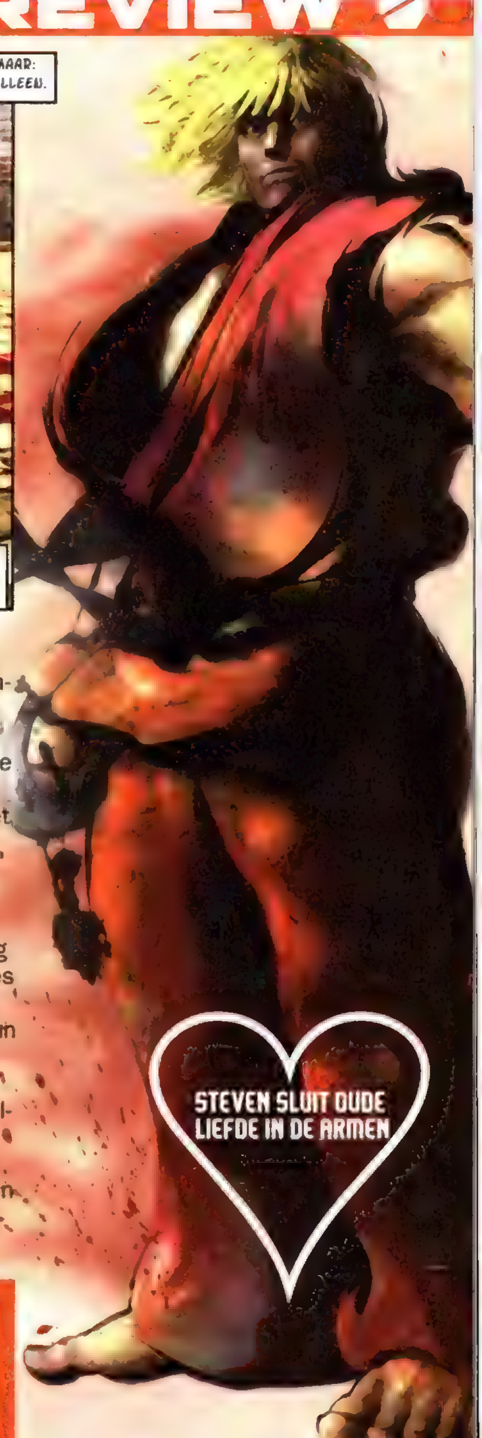
De eerste trailer van Street Fighter IV legde de site van Capcom volledig plat en ik ben dus overduidelijk niet de enige die zo geïnteresseerd is in dit langverwachte nieuwe Street Fighter deel. Producer Yoshinoro Ono voelt dan ook de druk, heeft hij in verscheidene interviews laten weten.

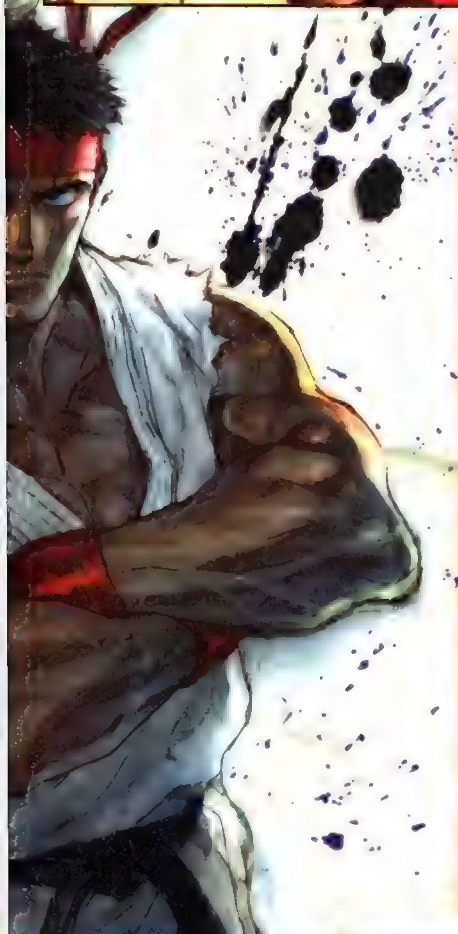
Veel van de gameplay staat nog niet voor de volle honderd procent vast. Dat Ken en Ryu hun opwachting maken is uiteraard een feit. Dit tweetal zal aangevuld worden met andere Street Fighter II veteranen en meerdere nieuwe gezichten. Ook wordt de gameplay nog getweaked. Zo wordt er gespeeld met het idee een move te implementeren die het mogelijk maakt een vijand te naderen terwijl je enkele seconden niet geraakt kunt worden, om zo het bekende gespring over vuurballen aan te vullen met iets nieuws.



TERUG OP DE KAART

Street Fighter II is naar mijn mening nog steeds een van de beste games ooit gemaakt, maar deze franchise was voor mij lange tijd niet meer dan een warme herinnering.
Nu wijst alles er echter op dat dit vierde deel deze spelreeks weer volledig terug op de kaart gaat zetten, en zowel volgelingen van moderne 3D vechtspellen als aanhangers van razendsnelle 2D gameplay, spetterende actie te bieden heeft.





RYU VERSUS KEN

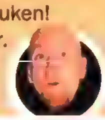
De teaser trailer die kortgeleden op de site van Capcom werd geplaatst, liet een spetterend gevecht tussen Ken en Ryu zien. Dit zijn immers de grote helden van de serie. Met aparte verfstreken en overvloedig gebruik van de kleur zwart zien we Ryu en Ken hun kenmerkende bewegingen uitvoeren.
De in-game actie ziet er een stuk kleurrijker en cartoony uit, maar doet niet onder voor de kwaliteit die deze trailer tentoonspreidde.
Duidelijk werd dat de verschillen tussen beide vechters die in Street Fighter II werden geïntroduceerd (daarvoor waren hun aanvallen nog identiek) nog steeds aanwezig zijn. De Hadoken (vuurbal) en rijzende stoot (Shoryuken) zijn legendarisch, en respectievelijk Ryu en Ken hebben zich verder gespecialiseerd in deze twee aanvallen.
Ken is mijn homeboy en ik kan niet wachten tot ik tegenstanders weer met mijn vlammende vuist pakkie geef.



VERWACHTING

Het lijkt erop dat Capcom de stijl van snelle 2D gameplay en 3D vechtspellen op uiterst fraaie wijze onder één dak gaat brengen. Ik kan oprecht niet wachten!

- \+ Schitterende graphics met de old school Street Fighter II look.
- \+ Razendsnelle gameplay die zich onderscheidt van andere bekende spelreeksen.
- \+ Eindelijk weer door de lucht vliegen met Ken. Shoryuken!
- − Uhm... wacht even hoor. Euh... nee, ik kom hier nog op terug.



STEVEN

STREET FIGHTER IV
SYSTEMEN NNB
CAPCOM
2008

LOST

MAARTEN VERLIEST ZICHZELF



Het LOST circus is weer in volle gang. Op 31 januari was in Amerika de eerste aflevering van seizoen vier te zien en daarmee is de gekte weer compleet losgebarsten. Het ideale moment om een videogame van de serie in de markt te zetten dus. Lost fan van het eerste uur Maarten kon niet wachten en infiltreerde het Ubisoft gebouw om alvast even naar binnen te gluren...

Bij een videogame van de serie LOST denk je waarschijnlijk al snel aan Jack, Kate en Sawyer. Ik had dan ook gedacht dat ik met Jack zou kunnen spelen, misschien wel met meerdere personages in verschillende levels of scènes, om zo helemaal in de huid te kruipen van mijn televisiehelden. Ik had het fout, want niets is minder waar...

NIEUWKOMER ELLIOTT

In LOST sta je in de schoenen van Elliott, een heel nieuw personage die alleen in het spel te bewonderen is. Elliott is fotograaf en bevindt zich in een lastig parket. Z'n partner was journaliste en samen werkten ze aan een groot verhaal over een gevaarlijke crimineel, waarmee ze zich in een enorm wespennest hebben gestoken. De situatie is zelfs zo uit de hand gelopen dat Elliott's vriendin is vermoord en Elliott nu in een vliegtuig zit met een gast die ook hem koud wil maken. Maar ja... we weten allemaal wat er met Oceanic Flight 815, gebeurde... Alsof het allemaal nog niet erg genoeg is, is Elliott door de crash z'n geheugen kwijtgeraakt. Niet bijster origineel, maar wel dé manier om wat extra diepte aan het verhaal van deze nieuwkomer te geven. Bovendien levert het veel afwisselende flashbacks op wanneer je geheugen geleidelijk terug aan het komen is.

JE CASUAL MOEDER

Net als Jack in de serie wordt Elliott wakker in het bos. Je bekijkt deze action adventure vanuit de derde persoon, en vanwege het ontbreken van metertjes of aanwijzingen op het scherm, word je regelrecht in het avontuur gedropt. Net alsof je ín de serie zit.

Lost is eigenlijk geen echte game maar meer een verlengstuk van de serie. Het belangrijkste bij een titel als dit, is dan ook niet hoe uitdagend de gameplay is, maar vooral hoe de speler zich erin kan verplaatsen, hoe goed de personages lijken en hoe de feeling is. Uiteindelijk zijn de meeste kijkers namelijk maar naar één ding op zoek: méér Lost, en dan misschien wel met de nodige eigen inbreng. Want welke Lost fan fantaseert er nu niet over om eens mee te spelen in een aflevering? Of om eens deel uit te maken van de avonturen van de crew? Elke fanatieke Lost kijker doet dat. En ik weet dat veel PU-lezers Lost volgen.

> "DIT IS ECHT HET PERFECTE VOORBEELD VAN EEN INTERACTIEVE TV-SERIE."

Ik kan je vertellen dat je wat dat betreft niet bedrogen uit zult komen. Het deel dat ik heb mogen spelen was authentiek. De personages leken als twee druppels water, het bekende, knerpende LOST geluid is aanwezig en grafisch ziet het er best goed uit.

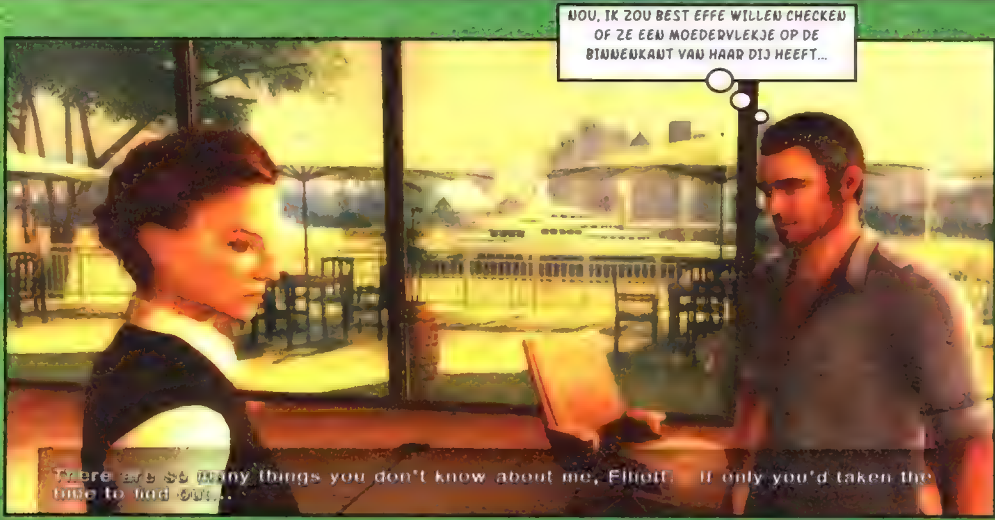
Maar goed, laat ik jullie nu maar eens gaan vertellen wat ik ín de game zoal meemaakte.





WIST JE DAT...

- De serie in Amerika 23 miljoen vaste kijkers heeft
- In Nederland ongeveer 500.000 mensen Lost volgen via de televisie
- Ik daar niet bij zit, want ik download het altijd...
- De serie door 180 tv-zenders wordt uitgezonden
- Muriëlle stapelverliefd is op Saywer
- Ze zelfs een pratende 'action figure' van 'm heeft
- Lost in 2005 een Emmy Award heeft gewonnen voor beste dramaserie
- Het spel 49,99 euro gaat kosten
- Het spel bestaat uit zeven afleveringen



FLASHBACKS

Kort na de crash loop ik mijn eerste meters met Elliott op het eiland, in het bos. Niet wetende wat de fuck er aan de hand is. Ik zie een dame staan, maar zodra ik naar haar toe loop, verdwijnt ze. Heel vreemd. Wat ik wel zie, is een andere vrouw in een vliegtuigstoel in een boom. Ze lijkt dood.
Ietwat onzeker vervolg ik mijn weg naar het strand, totdat een ontzettend lekker wijf m'n pad kruist. Het is Kate en ze lijkt sprekend. Zelfs haar stem (hoewel niet de echte) is vrijwel identiek.

Kate geeft me een flesje water en gebiedt me bitcherig haar verder met rust te laten. Terwijl ze haar hand naar me uitstrekt, begint er iets te dagen.
Een flashback duikt op. Eerst zie ik een foto die in stukjes gescheurd is, vervolgens komt er een filmpje en moet ik met mijn camera dezelfde foto proberen te maken als de gescheurde stukjes papier samen zouden moeten voorstellen.
Ik doe het goed en krijg weer een flashback waarin ik Kate geboeid het vliegtuig in geëscorteerd zie worden. Ik hou m'n mond dicht over het feit dat Kate blijkbaar een crimineel is, in ruil daarvoor doet ze nu wel aardig tegen me, het loeder.



COMPLETE SET

Nog geen tien meter verder zie ik de volgende bekende. Het is Vincent, de hond van Walt die je misschien nog wel kent uit de eerste aflevering. Ook nu loopt hij door het bos. Ditmaal brengt hij me naar het strand waar het gecrashte vliegtuig ligt.
Ik zie Claire (de zwangere Australische), Charlie (de gitarist van Drive Shaft), die vadsige Hurly, John Locke en Jack die een gewonde aan het reanimeren is. Het plaatje is helemaal compleet en lijkt zó echt dat ik absoluut niet weg wil van deze plek, ook al liggen er overal mensen te sterven.
Sawyer zit tussen de wrakstukken te zoeken naar bruikbare spullen (typisch Sawyer), Sun zit naar het water te staren, nadenkend over wat ze allemaal verkeerd heeft gedaan. Ze doet hier nog alsof ze geen Engels spreekt. Wauw, dit is echt het perfecte voorbeeld van een interactieve tv-serie.



TO BE CONTINUED

Vanuit het niets word ik op m'n muil geslagen. Het is Savo, de gast die meevloog met de intentie om mij van kant te maken. Hij blijft maar vragen waar 'de camera' is, want hij wil de foto's wissen. Ik heb natuurlijk geen idee waar hij het over heeft, dus ga ikzelf ook maar op zoek naar dat ding.
Je kunt met bijna iedereen praten en ze verwijzen me allemaal naar een ander deel van het vliegtuig: de cockpit. We weten allemaal dat die niet op het strand ligt, maar diep in de jungle. Alleen via een donkere grot zou ik er kunnen komen. In ruil voor twee flesjes water geeft handelaar Sawyer me een fakkel. Die zal ik hard nodig hebben in de donkere grot waar ik mijn avontuur voortzet. To be continued...



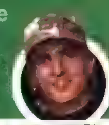


En Jan maar zeiken over een paar uurtjes vertraging...

VERWACHTING

Lost is geen diepgaand maar wel een mooi spel, en het heeft er alle schijn van dat het een fantastische ervaring gaat worden voor iedereen die de serie een warm hart toedraagt.

- \+ De Lost sfeer zit er perfect in.
- \+ Het authentieke geluid, de personages.
- \+ Kate is ook in de game lekker.
- − Weinig uitdaging voor de niet casual gamer.



MAARTEN

LOST
XBOX 360 / PS3 / PC / PSP
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
28 FEBRUARI 2008

CONFLICT: DENIED OPS

Maarten had bijna ons 1.02 meter brede Sony Bravia scherm aan stront gegooid, ware het niet dat Jeroen z'n slangenlichaam ervoor wierp en de in volle vaart vliegende Sixaxis controller onderschepte. De aanleiding was een preview disk van Conflict: Denied Ops.

Er is een moordende concurrentiestrijd op het gebied van shooters. Hadden we na de herfstrelease van Halo 3 onze skills in november net een beetje onder de knie, kwam ineens Call of Duty 4 binnenvallen en binnenkort ligt ongetwijfeld Ubisoft's Haze in de schappen. Zo'n harde competitie waarin uitgevers alles op alles zetten om tegen de concurrentie op te kunnen boksen heeft alleen maar voordelen: ontwikkelaars staan op scherp en wij genieten van veel goede games. Tenminste, dat dacht ik tot ik Conflict: Denied Ops in m'n console propte.

HOPELOOS

Hoewel je preview codes over het algemeen niet genadeloos kan afzeiken, maak ik hier in dit geval graag een uitzondering op. No fucking way dat hier nog iets gemaakt van kan worden. Denied Ops is net zo inspiratievol als de naam doet vermoeden: hopeloos dus.

Je speelt met twee zogenaamd stoere circussoldaten met van die foute semi-coole opmerkingen die in een moderne oorlog opdrachten uitvoeren voor de Amerikaanse overheid. Op zich al om misselijk van te worden...

Het bijzondere van deze FPS is dat je kunt switchen tussen de twee soldaten. Zo heeft de ene een snipergun en de andere een machinegeweer. Om explosieven te plaatsen, moet je bijvoorbeeld van soldaatje wisselen. Het klinkt misschien nog niet zo gek, maar het is zooooo bagger uitgewerkt, en het ziet er slechter uit dan de eerste Call of Duty.



Hij had de hoop zich te kunnen redden door een briljante imitatie van een hoogzwangere westelijke laaglandgorilla maar het tegendeel was waar.



GROTE PROBLEMEN

De navigatie door middel van een derderangs pijltje in de hoek van 't scherm is minder goed te begrijpen dan een Japanse TomTom. Terwijl het de boel juist mákkelijker zou moeten maken...

Ook de A.I. heeft een serieus probleem. Je kunt gewoon drie seconden naast een tegenstander gaan staan zonder dat er iets gebeurt. Het is lachwekkend.

Ik weet van gekkigheid niet wat ik ermee moet. Het lijkt wel alsof je een reis tien jaar terug in de tijd maakt zodra je de game opstart. Wat een blamage. Dit kan nooit wat worden. Ongelofelijk. Wat kut.

VERWACHTING

Een wonder groter dan Jezus die op het water liep, zal moeten plaatsvinden wil Pivotal Games hier nog iets fatsoenlijks van kunnen maken.

- Het ziet er compleet ruk uit.
- Het speelt nog kutter.
- Het idee is triester dan een stervend dolfijnenjong in het net van een tonijnvisser.
- Maakt nul kans tegen welke concurrent dan ook.


MAARTEN

CONFLICT: DENIED OPS
XBOX 360 / PS3 / PC
PIVOTAL GAMES / EIDOS
2008

WII

SOUL CALIBUR LEGENDS

God of War. Ninja Gaiden. Devil May Cry. Wat hebben deze titels gemeen? Ze komen niet naar de Wii. Inderdaad, da's best wel gemeen. Helemaal als je van dat soort spellen houdt en alleen een Wii bezit. Jurjen ging op zoek naar een alternatief.

Je maakt een gezellige wandeling tot er plots vijf monsters op je pad verschijnen. Het betreft twee boogschutters en drie reuzen met knotsen. Je sloopt eerst de boogschutters door met een belachelijk groot wapen op ze in te hakken. De drie reuzen sloop je met special moves. Als je de laatste vijand hebt verslagen, gaat de deur open naar het volgende veldje met vijanden. Het zou zo maar een scène uit God of War, Ninja Gaiden of Devil May Cry kunnen zijn, maar dat is het niet. Het is namelijk een scène uit Soul Calibur Legends op de Wii.

LAMME ARM

Inderdaad, er komt ook zo'n loop-en-vechtspel naar de Wii. In Amerika is 't zelfs al een tijdje uit: Soul Calibur Legends. Een titel die veel goeds voorspelt.

Helaas was de ontvangst in de VS niet erg hartelijk, met veel vijven en zesjes. Wat mij er overigens niet van kon weerhouden de game te importeren, want het zou niet de eerste keer zijn dat de Amerikanen ernaast zitten.



Als zoon van een varkensfokker kon hij eindelijk z'n jarenlange ervaring met het onverdoofd castreren van biggen in de praktijk brengen.

Inmiddels heb ik een lamme arm, meer respect voor de Amerikanen en een licht schuldgevoel. Ik had mijn geld namelijk wel beter kunnen besteden.

DOMWEG

Grootste probleem van de Wii is de bewegingsgevoelige besturing, vooral als deze mij wordt opgedrongen in een spel waarin het niet thuishoort, zoals Soul Calibur Legends.

Ik zwaai met de afstandsbediening om verticale en horizontale slagen te maken, en probeer dit met de juiste timing te doen om combo's te vormen.

Het gevoel van controle is hierbij zo minimaal aanwezig, dat ik al snel helemaal mijn best niet meer doe om mijn slagen te timen, en domweg wat heen en weer zwiep. Dat werkt prima, aangezien de richtcursor automatisch van vijand naar vijand springt. Goed nieuws voor blinden, het was voor mij heel goed mogelijk om een groepje stoere vijanden af te slachten zonder naar het beeldscherm te kijken.

VOOR LUL STAAN

Het leuke in dit soort loop-en-vechtspellen is dat je je zo supermachtig voelt. Heel soms krijg je dat gevoel ook in Soul Calibur Legends, maar meestal voel je je een beetje voor lul staan met al dat gezwiep.

Het voelt ook als cheaten, wanneer je zonder doelgericht zwiepen de grootste vijanden velt. En echt doelgericht te werk gaan is nauwelijks mogelijk omdat het spel je bewegingen te weinig accuraat vertaalt naar acties.

Vooralsnog kun je voor een goed loop-en-vechtspel dus niet op de Wii terecht.

Maar als je blind bent en je je ook wel eens machtig wilt voelen, is Soul Calibur Legends absoluut een game om naar uit te... uuuh... kijken.

VERWACHTING

De titel Soul Calibur staat meestal garant voor actie van topkwaliteit, maar op de Wii dus even niet. Legends is niet legendarisch maar beneden gemiddeld, en de "bijzondere" besturing voegt niets toe maar hindert juist het speelplezier.

+ De muziek is spannend en opzwepend.
- De zwiepbesturing is onnauwkeurig en voelt niet als een extra.
- De levels zijn kort, simpel en herhalend.
- De naam Soul Calibur niet waardig.


JURJEN

SOUL CALIBUR LEGENDS
NAMCO BANDAI
Wii
Q2 2008

PROJECT ORIGIN



Een tijdje terug gingen developer Monolith en publisher Vivendi met ruzie uit elkaar. J.J. begreep daar geen hol van, want Monolith's game F.E.A.R. was een van de meest verrassende shooters van het jaar en de game bezat alle potentie om uit te groeien tot een stevige franchise...


JJ

De laffe add-ons van F.E.A.R. die onlangs door Vivendi op de markt werden gekwakt, deden Mijn aanvankelijke verbazing veranderen in regelrechte woede. Daarop besloot ik de kant van de underdog te kiezen (Vivendi is nu onderdeel van de grootste publisher ter wereld) en een persoonlijke kruistocht voor de mannen van Monolith te beginnen. Omdat er nog weinig speelbaar is van hun nieuwe game Project Origin (gewoon F.E.A.R. 2, maar dan zonder de naam) en een preview dus nog onmogelijk was, pakte ik de telefoon en belde de studio van Monolith op. Er ontspon zich het volgende gesprek.

'Monolith Studios, met Jane, hoe kan ik U van dienst zijn'
'Ik ben J.J. van de Pee You en ik wil iemand van Monolith spreken.'
'Momentje, eeh wat was uw naam ook al weer?'.
'J.J. van de Pee You, je weet wel, dat grootste magazine van de Benelux... in aantallen dan hè, niet in oppervlak'.
'Eeeh, oké'.

Vervolgens werd ik in conference call gezet, zodat ik met een aantal mensen van Monolith kon praten.

J.J.: Hé hallo, mijn naam is J.J. van de Pee You.
M: *Coole naam.*

J.J.: J.J. of Pee You?
M: *J.J. natuurlijk.*

J.J.: Eeeeh, oké... Jullie noemen Project Origin de prequel/sequel van F.E.A.R. Maar mogen jullie die naam wel gebruiken? Die rechten liggen toch bij Vivendi?
M: *Inderdaad mogen we de naam F.E.A.R. niet gebruiken, maar alle andere zaken die ook maar iets met de game te maken hebben, wel.*

J.J.: Wat gaat PO ons bieden? Ik vond het in veel op F.E.A.R. lijken. De creepy fucks, dat gestoorde meisje Alma, de kantoorsettings, de heerlijke A.I., de bullettime...
M: *Dat klopt, PO begint vlak na de explosie waarmee F.E.A.R. eindigde. We zijn gewoon nog lang niet klaar met dit verhaal.*

J.J.: Wiens gestoorde zus stond model voor Alma?
M: *Het uiterlijk van Alma komt geheel uit de koker van onze enigszins weirde, maar verder hartstikke lieve off character artist. Of hij een zus heeft weten we niet...*


Sinds die OV chipkaart is gekraakt, kan iedereen zonder kaartje zomaar het perron op.


Dit doet me denken aan die keer dat ik 's ochtends m'n dochters kamer binnenkwam nadat ze een slaapfeestje had gehouden.



J.J.: Wat is het geheim achter jullie briljante A.I.? F.E.A.R. heeft een standaard gezet.
M: *Het geheim van een goede A.I. is... dat de A.I. zelf slechts een deel van het succes is. Iemand kan nog zo goed programmeren; als de leveldesigner een kutlevel maakt, heb je niks. Die waanzinnige gevechten zijn dus ontstaan uit een goed huwelijk tussen goede programmatuur en goed leveldesign.*

J.J.: Wat hebben jullie toch met frisdrankautomaten en gore toiletten? F.E.A.R. zit er vol mee en PO wederom.
M: *Eeeh, iedereen drinkt frisdrank en iedereen moet af en toe schijten.*

J.J.: Hebben jullie speciale mensen in dienst die al die zieke shit bedenken, of zit er gewoon bij jullie zelf een steekje los?
M: *We gebruiken inderdaad schrijvers van buiten om bepaalde zaken te verzinnen, maar veel doen we ook zelf. Daar kun je je conclusies uit trekken...*

J.J.: Sommige mensen zeggen dat 'bullettime' een vorm van cheaten is. Als het te moeilijk wordt, ram je gewoon op die knop. Zijn jullie het daar mee eens?
M: *Totaal niet! Jij noemt het een "cheat" button, ik noem het een "bad-ass" button. Druk op slow-mo, schiet die gast naast je in zijn smoel en stuur hem vliegend een hoop dozen in terwijl je tegelijkertijd een andere gast in zijn borst schopt en ook nog eens in het rond vuurt om die knakker aan het eind van de zaal te treffen... bad-ass!*

J.J.: Wat vind je van de laatste F.E.A.R. add ons, F.E.A.R Files en F.E.A.R. Persues Mandate? Maken die de serie niet compleet belachelijk?
M: *Eeeh, we vonden 't interessant om te zien wat een buitenstander met de content zou doen...*
J.J.: Jullie moeten de politiek in!

J.J.: Hoe maken jullie die murmelende stemgeluiden?
M: *Het lukte aanvankelijk niet om de geluiden te maken die we graag wilden horen zonder stemmen technisch te vervormen, totdat Ted Warnock het probeerde! Hij is de animator van het team en schiep er genoegen in om de karakters na te doen. We hebben hem vervolgens in een studio gezet en de boel opgenomen. Waarop hij een paar uur heeft staan schreeuwen en gillen terwijl hij met zijn handen z'n keel half dichtkneep... Briljant!*

J.J.: Nou, bedankt namens de Pee You.
M: *Zeg, wat voor magazine is dat eigenlijk...*

RED FACTION:

Op persreis naar Amerika voor een fonkelnieuwe game is altijd spannend, zeker als je echt nog helemaal niets weet van het spel in kwestie. Het enige dat Jan van tevoren te horen kreeg, was dat het om 'een nieuwe Red Faction' game zou gaan...

Er zijn soms van die gameseries die weliswaar een diepe indruk achterlaten maar daarna om een of andere reden weer in de vergetelheid raken. Red Faction is zo'n franchise, en dat terwijl deel 1 in 2001 voor behoorlijk wat opschudding zorgde.


Het zou niet de eerste keer zijn dat m'n vrouw à la Christijaan Albers wegreed met de brandstofslang nog in de auto, maar dwars door een tankstation is zelfs haar zelden gebeurd.

In vliegtuigstoel 19-D richting Detroit dwaalden mijn gedachten af naar de Geo-Mod technologie achter die aparte first-person shooter, Red Faction genaamd, die zich op Mars afspeelde. Het was een van de eerste schietspellen, zo niet dé eerste, waarin je door muren heen kon schieten, gaten in tunnelwanden kon knallen en de levels zo deels naar je hand kon zetten.
Op papier was het heftiger dan in de praktijk, maar toch wist het spel te vermaken en uitstekende scores te behalen. Het spel verkocht eveneens goed (op PC, PS2 en later zelfs de N-Gage), en in 2002 kwam er al een vervolg. Dit tweede deel trok echter nauwelijks de aandacht en daarna werd het stil rond de serie.


Dit gevaarte wordt een Walker genoemd. Als je 'm "komt dat schot!" hoort roepen, weet je dat het een Hugo Walker is.

GEEN DEEL 3?

Bij Volition Inc. zat men echter niet stil. Het bedrijf zette zichzelf opnieuw op de kaart met het zeer gewelddadige The Punisher (niets leuker dan je vijand martelen door z'n gezicht in een aquarium met piranha's onder te dompelen) en natuurlijk met Saints Row.
Vooral door het succes van die laatste game is het bedrijf behoorlijk gegroeid en financieel in staat grote projecten uit te voeren. Voor de nieuwe Red Faction game is een team van een mannetje of tachtig iedere dag hard aan het werk. Ik was dan ook erg benieuwd wat Red Faction 3 voor mij in petto had... totdat ik erachter kwam dat ik een hele andere game voorgeschoteld zou krijgen: Red Faction Guerrilla.





HAMERTJE TIK: SYMBOOL VOOR VRIJHEID EN VERNIELING

Bij vernieling denk je al snel aan dingen opblazen met allerlei explosieven maar het kan veel subtieler in RFG. Je kunt als je wilt de gebouwen bijna steen voor steen afbreken.
Dat doe je dan met je moker (de 'sledgehammer'). Hiermee kun je muren van gebouwen kapot beuken maar ook gaten in vloeren slaan of een doorgang creëren wanneer je een snelle exit nodig hebt.
De moker vormt ook in close combat een waardevol wapen want je tegenstanders zijn met één klap uitgeschakeld. Ook in multiplayer is de hamer een venijnig wapen om je tegenstanders flink mee te 'ownen'.
De moker is tegelijkertijd het symbool voor de mijnwerkers op Mars, diezelfde mijnwerkers die al eerder onderdrukt werden. Was in Red Faction (1) de Earth Defence Force nog de redder in nood, in Guerrilla heeft de EDF juist controle over alles en iedereen, en zijn zij de onderdrukkers waartegen de speler in opstand komt. Jij bent een gewone man van het volk die langzaam uitgroeit tot held van de revolutie.

GUERRILLA

JAN MAAKT ER EEN PUINHOOP VAN



TOTALE DESTRUCTIE

De beste omschrijving van Red faction Guerrilla (RFG) is misschien wel "Mercenaries on Mars", maar tegelijkertijd geef ik daarmee de game te weinig eer. Want RFG is weliswaar een open wereld game, sandbox zo je wilt, waar je verschillende, tot op zekere hoogte in willekeurige volgorde te volbrengen, opdrachten uitvoert… maar zo destructief als het er in RFG aan toe gaat, heb je het nog nooit gezien.

Een van de pijlers van het spel is vernieling, maar dan wel zo dat het in dienst staat van de gameplay. Volition Inc. claimde tijdens de presentatie dan ook dat zij het meeste geavanceerde destructiesysteem ooit in een game bezit. Het bedrijf heeft een kleine drie jaar enkel en alleen aan de engine en de techniek achter deze vernietigingsmachinerie gewerkt en het resultaat is niet minder dan verbluffend.

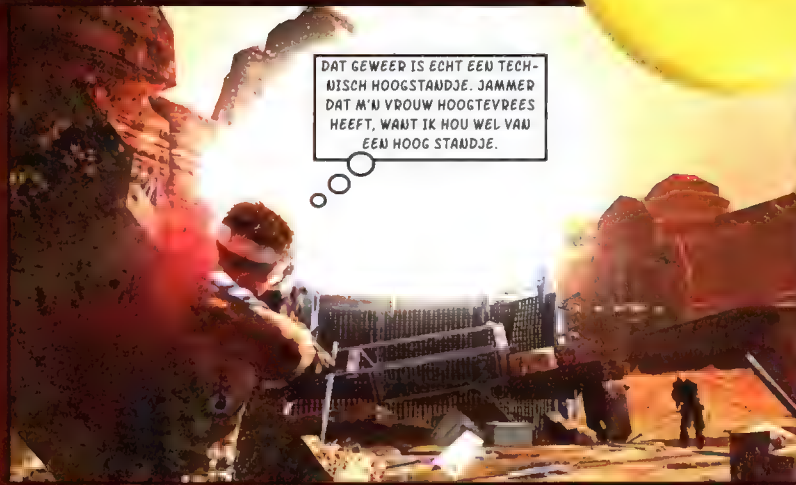
WALKER WAANZIN

Een van de leukste bezigheden in de game wordt zonder twijfel chaos creëren met de Walker.

Deze mijnwerkers Mech heeft wel wat weg van het gele gevaarte aan het einde van de film Aliens, en laat je met twee enorme grijparmen genadeloos huishouden.

Je kunt door gebouwen heen walsen, om je heen rammen, voertuigen oppakken en wat al niet meer. Het spel kent meerdere typen Walkers en deze allesvernietigende machines vormen nu al een van de hoogtepunten van het spel.





DISSEN?

Voordat ik de technische hoogstandjes van RFG aanhaal, loop ik eerst even de titels langs die Volition Inc. tijdens een persconferentie aanhaalde als vergelijkingsmateriaal waar het schade en vernielzucht betrof.

Het is misschien not done om andermans games te dissen maar dat was eigenlijk ook niet precies wat het team deed. Men legde alleen de vinger op de zere plek en liet zien hoe wij, gamers, in feite vaak bij de neus genomen worden.

Op de volgende pagina een paar quotes van de producer van RFG over een drietal games die hun claim van totale vernietiging in zijn ogen niet waarmaken (uiteraard werden deze uitspraken gestaafd met de nodige beelden van de besproken spellen).



Sinds hij z'n geweer bij de TV had gelegd tijdens een programma van Uri Geller, leek z'n wapen er ineens een stuk lichter op geworden. Waarmee het bewijs is geleverd dat die Geller een oplichter is.



Z'n wapen was helemaal geplet toen z'n schoonmoeder er met haar dikke toges op was gaan zitten.



MERCENARIES 2: "Een gebouw of object is er, of het is er niet. Na een ontploffing maskeren enorme stofwolken het feit dat een gebouw volledig en bij toverslag wegzakt in de grond en daarna in het niets verdwijnt. Het levert beeldvullende effecten op maar that's it."
BATTLEFIELD: BAD COMPANY: "Ook deze game heeft vernietigbare gebouwen en structuren maar als je goed kijkt, zie je dat dichte muren en ramen vervangen worden door texturen van opengeschoten muren. De schade is bijna altijd hetzelfde, of je nu met je bazooka van links of van rechts op de voorgevel schiet."
CRYSIS: "De meest vergevorderde vorm van schade in een game tot nu toe. Alleen zakken de hutjes in elkaar als kaartenhuizen. Het zijn hoofdzakelijk vierkante vlakken die in elkaar kukelen."

THE REAL THING

Eerlijk gezegd had ik er zelf eigenlijk nog niet zo tegenaan gekeken. Wat men met bovenstaande voorbeelden wil zeggen, is dat het destructieve karakter in de drie aangehaalde games slechts een beperkte invloed heeft op de gameplay.
In RFG is het echter de gameplay. Dat komt omdat alle gebouwen en voertuigen precies zo opgebouwd zijn als in de werkelijkheid. Bovendien kennen al die onderdelen overtuigende physics. Gebouwen zijn dus zo gemodelleerd dat ze bestaan uit deurposten, steunbalken, sponningen, gevlochten stukken beton, metalen draden, betonnen tegels en ga zo maar door.

VOORBEELD 1

Een voorbeeld. Wanneer ik met een pick-up truck van een heuvel letterlijk een gebouw in kom raggen, ketst mijn voertuig nu eens niet als een soort plastic speelgoedautootje terug. Nee, in plaats daarvan vliegen steen, staal en glasscherven letterlijk om je oren. De pick-up blijft met zijn linkerwiel in de zojuist veroorzaakte opening in de muur hangen, terwijl het plafond begint te kraken.
Ik spring uit de wagen, ren om het gebouw heen en vuur een raket af op het dak van het gebouw. Een scheur in het dak opent zich, en de brokken puin vallen op de eerste verdieping. Diezelfde eerste verdieping was door de pick-up jump van net al behoorlijk verzwakt, maar zakt nu compleet in elkaar door het gewicht van de brokstukken van het dak. Een groep soldaten die zich op de begane grond verschanst had, wordt vervolgens onder het puin bedolven. Wanneer ik de missie herstart en de truck met een lagere snelheid en vanuit een andere hoek het gebouw inboor, berokkent mijn actie totaal andere schade aan het gebouw. Nice.


Misschien vindt Jan deze game origineel, maar ik ben dit plaatje afgelopen jaar toch al zo'n keer of veertig tegengekomen.

VOORBEELD 2

Een ander voorbeeld werd gepresenteerd door de makers zelf.
Er wordt een level geladen waarbij twee bruggen een canyon verbinden. De linkerbrug is leeg, op de rechterbrug staan drie vrachtwagens.
Met een stoer vuurwapen - een mix tussen een drilboor en een bazooka - knalt de ontwikkelaar twee raketten richting de onderkant van de linkerbrug. Dezelfde actie voert hij uit bij de rechterbrug.
Er gaan een paar seconden voorbij waarin niets gebeurt. Maar dan begint de rechterbrug te piepen en te kraken, en stort uiteindelijk in onder het gewicht van de drie vrachtwagens, de linkerbrug blijft hangen.
Deze 'laboratoriumproef' proberen we vervolgens in de praktijk. In een van de missies moet je een konvooi een halt toe roepen. Het konvooi moet over een brug, dus het idee is snel bedacht. Met een zandjeep rij ik als een haas richting de brug en verzwak de steunpilaren. Op het moment dat het vijandelijke konvooi aan komt snorren, storten de laatste twee wagens het ravijn in, met brug en al. De eerste wagen wordt door mijn rebellenvrienden aan flinters geschoten.

> **"NIETS LEUKER DAN IEMAND DIE VERSCHOLEN ACHTER EEN MUURTJE ZIT, TE VERRASSEN DOOR MET JE MOKER IN ÉÉN KEER DOOR DATZELFDE MUURTJE HEEN TE BEUKEN."**

OPTIES

De mogelijkheden op dit gebied zijn talrijk en dat levert eindeloos plezier op. Het is helemaal aan jou hoe je de vijanden uitschakelt en met hoeveel bruut en destructief geweld je dit doet.



SHOPPEN IN DE USA

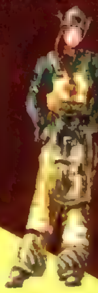
Ik had hem bijna gekocht, de Amerikaanse Rockband-set, maar ik had toch niet zo'n zin in gehannes met Europese stekkers en Amerikaanse snoertjes. Bovendien denk ik niet dat ik hem door de douane had gekregen. Toch was het erg verleidelijk met die belachelijk lage dollarkoers.
Dat van die dollar wist het thuisfront ook, met het gevolg dat ik enigszins peentjeszwetend door de Nederlandse douane stiefelde met vier Ipod Nano's en een iPod Touch in de binnenzak van mijn jas verstopt. Vriendenclub blij, want het scheelde gemiddeld zo'n 45 euro per iPod.



Zo moet je bijvoorbeeld twee gijzelaars bevrijden uit een kleine basis. Je kan schietend door de voordeur gaan of diezelfde voordeur er eerst uitknallen met explosieven.
Een andere optie is bijvoorbeeld vijf vaatjes vol explosieven op het dak te leggen en de vaatjes vervolgens met een snipergun tot ontploffing te brengen. Pas dan wel op dat de twee gijzelaars niet onder een brok beton terechtkomen.
Mocht je de basis in zijn gegaan en in je enthousiasme per ongeluk de trap kapot hebben geblazen, dan zit je echt niet in de val. Je schiet gewoon de buitenmuur op de eerste verdieping stuk en springt het gebouw uit.
Tijdens een derde poging sloop ik via de achterkant richting de basis, beukte een gat in de achterste muur met mijn moker en legde in sneaky stijl een voor een de bewakers om. Ook dat is mogelijk, al kan niemand uiteindelijk de kermis van vernieling weerstaan.

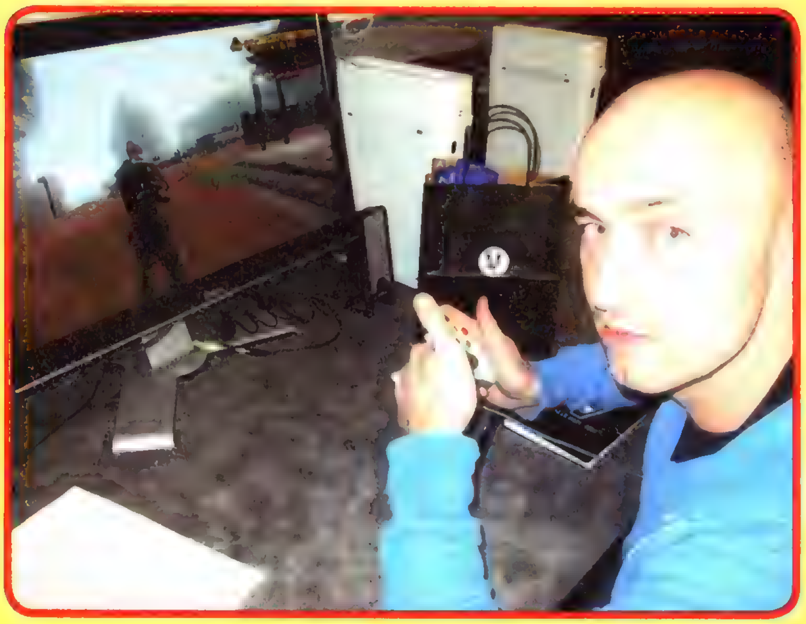
HET VERHAAL

De game - die ooit begon vanuit first-person maar al snel overschakelde op third-person - hanteert een bekend principe waarbij je submissies hebt en verhalende missies. Wanneer je alle verhalende missies voltooid hebt, betekent dat dat je een district op Mars hebt (terug)veroverd op de snode Earth Defence Force die er een dictatoriaal bewind op nahoudt en de mijnwerkersgemeenschap onderdrukt.
Je begint in een ruw, outpost-achtig gebied en hoe meer districten je bevrijdt, hoe stedelijker het gebied wordt.



GROOT, GROTER, GROOTST!

Ik werd er wel een beetje stil van. Het 60 inch plus scherm waarop de singleplayer van Red Faction Guerrilla gespeeld werd. Niet dat mijn partner me ooit zo'n bakbeest in huis zou laten halen, maar hé, dromen mag toch?
Check ook even de Xbox 360 aan de rechterkant op de foto om een idee van de verhouding te krijgen. Microsoft's console leek wel een DS!!



Zo trek je van een nomaden omgeving langzaam naar een meer sciencefiction-achtige setting. Anders gezegd, je komt steeds dichter bij het centrum van de regerende macht.
Door veel submissies te doen (die zich op de radio aandienen) en flink veel gebouwen van de Earth Defence Force te vernietigen, stijgt de moraal van de onderdrukte bevolking. Dit zorgt er weer voor dat er steeds meer NPC's aan jouw zijde komen knokken.

MULTIPLAYER

Een belangrijk deel van mijn bezoek aan Volition werd gebruikt om multiplayer te spelen. Aangezien schade zo'n grote rol in de game(play) speelt, wordt multiplayer 'beperkt' tot zestien man. Het synchroon laten lopen van alle ontploffende gebouwen vraagt namelijk nogal wat rekenkracht. Dat is ook de reden waarom er geen ontploffende wolkenkrabbers in de game zitten. De schade is zo uitgebreid en realistisch dat men ergens concessies moest doen.
De verschillende multiplayer modes staan verder natuurlijk ook helemaal in het teken van het veroorzaken van chaos en puinhopen. Zo is er een mode waarbij het ene team drie gebouwen moet beschermen en het andere team probeert diezelfde gebouwen te vernietigen.



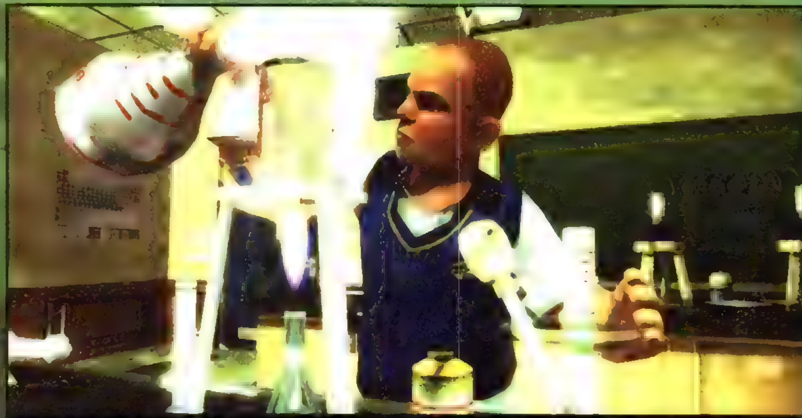
In deze contreien vind je natuurlijk alleen gewapend beton.

Verschillende powerups, zoals onder andere een jetpack, een sprintboost (tijdelijk sneller rennen) en de mogelijkheid om een bol van vuur te droppen, verdiepen de aangenaam panische gameplay.
Verder loopt iedereen als een dolle op afstand bestuurbare plakbommetjes te verzamelen en die vervolgens naar elkaar te smijten. En niets leuker dan iemand die verscholen achter een muurtje zit, te verrassen door met je moker in één keer door datzelfde muurtje heen te beuken.
Zeker weten jongens; Red Faction: Guerrilla gaat later dit jaar heel wat leuke (online) actie opleveren! ✪



BULLY SCHOLARSHIP

Maarten heeft een hekel aan school. Hij presteerde het zelfs om in 4 VWO een record afwezigheid van 58 dagen te halen! Toch zijn juist de schoolbanken dé plaats waar hij momenteel het allerliefst verblijft...



Altijd aan het stoken die jongen.

Bully is een game die we allemaal wel kennen. Eind 2006 kwam het spel onder de naam Canis Canem Edit (CCE) op de Europese markt. Het verhaal gaat over Jimmy Hopkins, een brutaal ventje dat het thuis te bont maakt en van elke denkbare school afgeschopt is. Bullworth Academy is de campus waar de jonge Hopkins z'n laatste kans krijgt.

UNIEKE ERVARING

Er was veel commotie rondom te titel voordat het spel überhaupt in de schappen lag. PvdA kamerlid Jeroen Dijsselbloem veronderstelde dat het spel aanzette tot pesten, een thema dat uitgerekend in de maanden voor de release van de game (met name op scholen) in de schijnwerpers stond.
Uiteindelijk viel het allemaal wel mee en bleek CCE helemaal geen "vreselijke" game en is er achteraf (vanzelfsprekend) nergens een toename van pesterijen geconstateerd. De game stimuleert juist om lessen te volgen en je creativiteit te gebruiken.
CCE is dan ook een normale videogame, maar wel een met een uitgesproken karakter en een eigen vibe, iets waar het spel om te prijzen valt. Deze gegevens en het feit dat er anderhalf miljoen exemplaren van CCE verkocht werden, deed Rockstar en Take Two besluiten om ook de Xbox 360 en de Wii aan te doen. En gelijk hebben ze. Bully moet je gewoon gespeeld hebben om het sfeertje te proeven. Het is een unieke ervaring die eigenlijk elke gamer op z'n cv moet hebben staan.

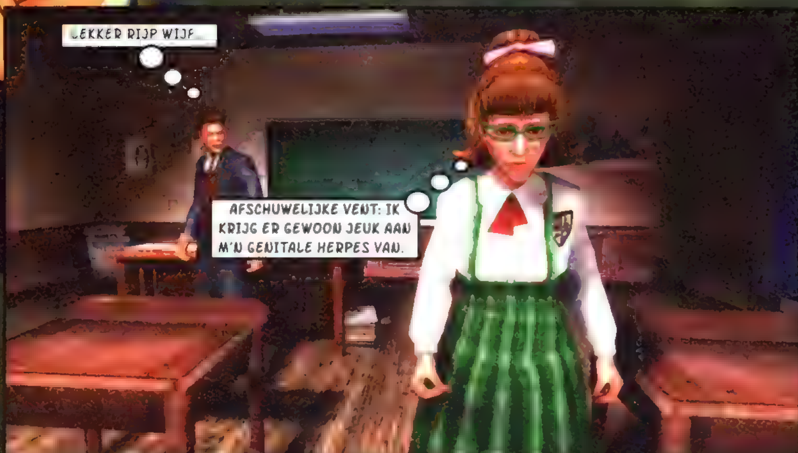


"IEDEREEN MOET DE SFEER VAN BULLY GEPROEFD HEBBEN."



POETSDOEK

Gelukkig hebben ze bij Rockstar niet als luie walrussen in de zon liggen stinken en zich makkelijk van deze port afgemaakt. Nee, men heeft de poetsdoeken en boenwas flink gebruikt en de handel laten glimmen. Meer polygoontjes hier, randjes weggewerkt daar; het ziet er dan ook stukken beter uit dan de inmiddels ietwat gedateerde graphics van de PlayStation 2 versie. De vloer in de hal van de school glimt, de randen van de trapleuningen zijn gaaf en de kleuren en diepte zien er veel mooier uit.
Grafisch is het dus een flinke vooruitgang, maar verwacht geen next-gen graphics van de bovenste plank. Zo is het duidelijk te zien dat opnieuw dezelfde engine is gebruikt waardoor kleding en personages hoekig ogen en weer wel doen denken aan de PS2. Echt heel druk kan ik me er niet om maken, daar is Bully een te bijzonder, humoristisch en prettig spelend spel voor!







BULLY OP DE Wii

De minigames komen op de Wii helemaal tot hun recht, en dat komt mede door de Wii remote. Met het grootste gemak kun je dingen aanwijzen en verslepen. Dit kwam het best naar voren toen ik een vogel moest ontleden met een scalpel tijdens de biologie minigame.
Als de Wii mijn enige console was, dan wist ik wel wat ik 7 maart ging doen.



EDITION



MINIGAMES IN OFFLINE MULTIPLAYER

De multiplayer mode is helemaal nieuw. Je hebt de keuze uit een tiental minigames die gebaseerd zijn op de vakken die je op school gevolgd hebt.

ENGELSE WOORDJES

Een van de vakken die tot minigame is gemaakt, is Engels. Je moet zoveel mogelijk woordjes maken uit een bepaald aantal letters. Pittig en nog leerzaam ook! Maar daar hoor je niemand over...

FOTOGRAFEREN

De biologieleraar vertelt wat hij zoekt en jij moet er als eerste een foto van maken. Degene met de snelste reactietijd en de beste coördinatie gaat er met de punten vandoor. Frustrerend voor fanatieke, trage gamers.

AARDRIJKSKUNDE

Of neem nu aardrijkskunde. Ook dat is niet eenvoudig want je moet in Amerika gewoon eventjes alle staten kunnen benoemen en aanwijzen. Weet jij het? Ik niet, laat staan dat die Amerikanen het zelf weten... Het concept van de minigames is doodsimpel, maar oh zo competitief.



DRONKEN KERSTMAN

Je volgt nog steeds dezelfde lessen, bevindt je tussen dezelfde groepen leerlingen en probeert respect af te dwingen. Het tofste zit 'm dan ook in de nieuwe content, er zijn maar liefst acht nieuwe missies toegevoegd, waarvan vier seizoensgebonden.
Zo moest ik voor een dronken kerstman met een overduidelijk neppe baard en een fles drank in z'n jaszak de hele toko van de échte kerstman aan gort meppen, inclusief elfjes. Zo gezegd, zo gedaan.
Een ander voorbeeld van een nieuwe missie is het fotograferen van een stelletje tortelduifjes. Johnny - er zijn overigens ook nieuwe personages - vermoedt dat zijn chickie van twee walletjes eet. Hij vraagt mij haar te schaduwen en foto's te maken van eventuele gebeurtenissen die niet door de beugel kunnen voor een dame met een relatie.
Het spelen van een privé detective en paparazzi fotograaf is nog niet eens zo makkelijk. Je moet immers ongezien blijven. Het deed me denken aan de film 'Who Framed Roger Rabbit'.
Uiteindelijk lukte het me foto's te maken waarop Johnny's vriendin hand in hand liep, cadeautjes uitwisselde en... kuste! Ik blij met m'n twintig zuurverdiende dollars, Johnny pissed off op z'n meisje...

GEWELDIG

Daarnaast zijn er ook vier nieuwe vakken. In Scholarship Edition kun je nu ook lessen aardrijkskunde, wiskunde, muziek en biologie volgen. Met name dat laatste is erg vermakelijk. Zo mag je met een mesje in dooie vogels en vissen porren.
Het is misschien bij elkaar slechts een paar uur nieuwe speeltijd die je gaat krijgen, maar voor mensen die het spel niet op de PS2 gespeeld hebben, is dit alleen maar meegenomen. Iedereen moet namelijk de sfeer van Bully geproefd hebben. Een GTA spel in een schoolomgeving met een meeslepend verhaal. Geweldig!
Het is dan ook niet voor niets dat Bully een BAFTA Award (een soort Britse Oscar) voor het beste videogame script heeft gewonnen.







GEEN CANIS CANEM EDIT?

Zoals wel meer titels van Rockstar, heeft ook Bully hevig onder vuur gelegen. Het spel zou een slechte invloed op kids hebben. Zelfs de naam was al niet correct (het betekent "pesten/treiteren") en mede daardoor werd het in Europa Canis Canem Edit in plaats van het veel sterker klinkende 'Bully'. Met name Sony had daar de hand in uit angst voor negativiteit rondom het thema pesten op hun console.
Nu het spel voor de consoles van Microsoft en Nintendo uitkomt, is het blijkbaar ineens geen probleem dat het spel met de naam 'Bully Scholarship Edition' in de schappen komt te liggen... Hoewel, met die Engelse politiek correcte bloedhonden weet je het maar nooit...

BULLY
SCHOLARSHIP • EDITION

VERWACHTING

Bully Scholarship Edition is dezelfde game als Canis Canem Edit, maar dan beter en mooier uitgewerkt, met nieuwe content, offline multiplayer games én... voor de Xbox 360 en de Wii! Een verplicht nummertje als je 'm nog niet gespeeld hebt.

- \+ School is eindelijk leuk!
- \+ Ook de nieuwe content is even origineel als het origineel.
- − Als je de PS2 versie speelde, is het overgrote deel bekend.
- − Grafisch geen vetpot.

MAARTEN

BULLY SCHOLARSHIP EDITION
XBOX 360 / Wii
ROCKSTAR GAMES / TAKE TWO
7 MAART 2008



12+
www.pegi.info
OVERLEEF EEN METEORENREGEN
EN VEROVER DE WERELD
Plain
Ground units
move easily
on this terrain
ADVANCE WARS
DARK CONFLICT
De oorlog der oorlogen is begonnen! Je zult al je tactisch inzicht nodig hebben in dit strategische oorlogsspel. Voer het bevel over 25 verschillende eenheden op meer dan 150 landkaarten. Speel alleen of ga de strijd aan met spelers uit de hele wereld via de Nintendo Wi-Fi Connection.
NINTENDO DS lite
MIC
TOUCH
MULTI
STRIJD ONLINE
www.nintendo.nl

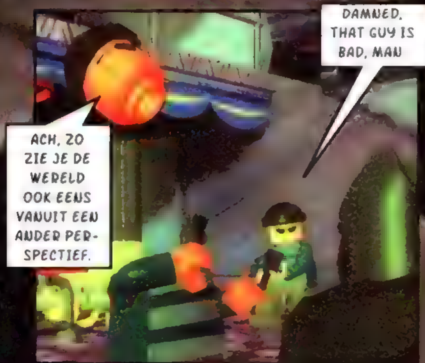
LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME

STEVEN SPEELT WEER MET LEGO

Batman mag niet klagen over de aandacht die hij de laatste jaren heeft genoten. Er zijn meerdere succesvolle animatieseries verschenen en ook op het witte doek heeft hij een tweede kans gekregen, nadat zijn onscreen personage meerdere malen was verkracht door slecht gecaste acteurs. Zou een huwelijk met de Deense speelgoedfabrikant LEGO zijn virtuele carrière kunnen redden?



Eigenlijk is het natuurlijk diep triest dat een van de betere Star Wars games van de laatste jaren is voortgekomen uit een samenwerking met LEGO. Maar hoe bizar de mix in eerste instantie misschien ook leek, het bleek in de praktijk opvallend goed te werken. En het mooie is natuurlijk dat je in feite elke franchise kunt combineren met de wondere wereld van LEGO. Binnenkort moet Batman er aan geloven, en leren wij de nobele superheld van een heel andere kant kennen. Een blokkige kant. En met een groot hoofd. Maar hij is nog steeds stoer... soort van. De bouwblokken waaruit de wereld van LEGO is opgebouwd mogen dan wel simpel zijn, ontwikkelaar Traveller's Tales doet evengoed zijn best om op het gebied van gameplay wat diversiteit en diepgang aan te brengen.





> "BATMAN EN ZIJN AANHANG OGEN GESLAAGD ALS LEGO INCARNATIE."

NOBEL

Uiteraard kruip je in het strakke pak van de nobele vleermuis en doe je de cape om die je de welverdiende bijname 'The Caped Crusader' opleverde. Deze bijnaam is in het geval van LEGO Batman overigens toepasselijker dan de titel 'The Dark Knight' (waarmee ik persoonlijk liever refereer naar deze duistere moraalridder) want de donkere kant van het Batman personage is in LEGO Batman vanzelfsprekend ver te zoeken.
Evengoed is het toch mogelijk om de duistere kant van jouw psyche te verkennen dankzij de optie om het verhaal vanuit het perspectief van bekende slechteriken als The Joker, Penguin, Scarecrow en Catwoman te beleven.
Ik verwacht overigens niet dat, ondanks de meerdere aanwezige verhaallijnen, het doorlopen van de Story mode weken in beslag zal nemen, maar dankzij de Freeplay mode kun je met vrijgespeelde personages achteraf nog op jacht gaan naar geheime beloningen en bonuscontent om zo nog wat extra speeluren uit LEGO Batman te persen.



SPEELTJES

De actie zelf draait mede om het gebruiken van de vele gadgets en speeltjes die zo onlosmakelijk met Batman verbonden zijn. Naast de welbekende gadgets waarmee je kunt gooien en slingeren, zijn er ook meerdere high-tech pakken aanwezig, en zul je achter het stuur kruipen van de klassieke Batmobile, Batboat en vliegende Batwing, uiteraard allemaal zonder vloeiende lijnen vormgegeven.
De actie heeft potentie, zeker als je bedenkt dat de makers met LEGO Star Wars reeds bewezen hebben een meer dan behoorlijke game af te kunnen leveren.

DYNAMIC DUO

LEGO Batman zal op vele platformen zijn opwachting maken, waarbij het in sommige gevallen mogelijk zal zijn om samen met een sidekick de co-op mode in te duiken. Op de Xbox 360 en de PS3 doe je dit door middel van Xbox Live, PSN, of op de bank terwijl de PSP en DS versies respectievelijk gebruik maken van een Ad-Hoc en Wi-fi netwerk. Dus zoek maar alvast een boy wonder op, je kunt in LEGO Batman als dynamisch duo op stap.



VERWACHTING

Batman en zijn aanhang ogen geslaagd als LEGO incarnatie, dus als men niet opeens besluit een LEGO Batman film te maken en de game gehaast wordt uitgebracht, verwacht ik een geslaagd bouwwerkje.

- \+ LEGO is vet.
- \+ Batman is vet.
- − Mogelijk korte Story mode.
- − Het kwaad bestrijden met gele grijphanden zonder vingers... lastig.



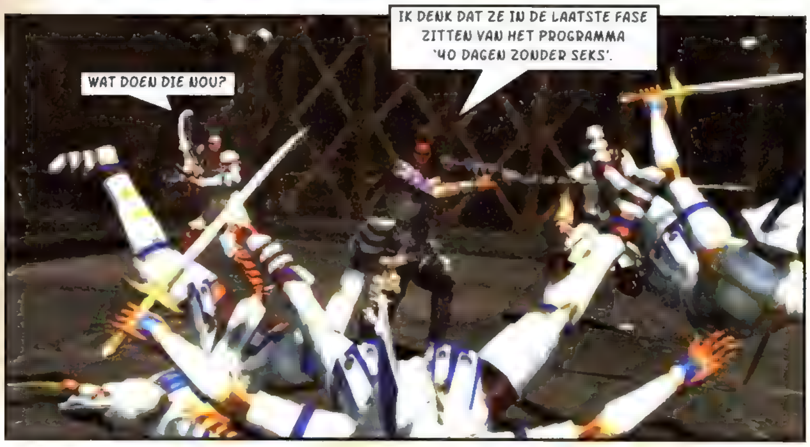
STEVEN

LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME
PS3 / XBOX 360 / DS / PSP / PS2 / PC / Wii
TRAVELER'S TALES / WARNER BROS
Q3 2008



LOST ODYSSEY

Terwijl de Final Fantasy serie wederom een PlayStation console zal bezoeken, levert diens geestelijke vader binnenkort een RPG af op de Xbox 360. Steven checkte alvast of Lost Odyssey de potentie heeft een van de succesverhalen van 2008 te worden.



Ik had gehoopt jullie dit nummer te kunnen voorzien van een review van Lost Odyssey, maar helaas bleek de code die ik heb gespeeld zich absoluut niet te lenen voor het vormen van een betrouwbare mening. Deze versie voelde zeker niet reviewwaardig aan.
Zo waren er storende debug menu's in beeld die allemaal technische data weergaven, en belandde je soms per ongeluk in een no-clipping mode waar je met de camera dwars door de omgeving kon vliegen. Desondanks gaf deze versie wel een duidelijk beeld van de gameplay en algehele richting van de game. Niet zo heel verwonderlijk als je bedenkt dat de release al eind deze maand z'n beslag moet krijgen.

TRADITIONEEL

Lost Odyssey is de nieuwste creatie van Hironobu Sakaguchi, de grote man achter de Final Fantasy serie. Dat Sakaguchi-san de Final Fantasy serie absoluut niet kan vergeten, wordt meteen duidelijk als je aan Lost Odyssey begint, want de game vertoont veel overeenkomsten met de FF games van weleer. Vooral herinneringen aan nummertje tien werden bij mij aangewakkerd. Gamekings collega's Martin en Melle hadden op de redactie ook een stukje van Lost Odyssey gecheckt en moesten wel even slikken. Nadat de 360 onderdak heeft geboden aan moderne RPG's als Oblivion, Mass Effect en binnenkort Dark Messiah, gaat Lost Odyssey lijnrecht tegen deze gameplay in met ongegeneerd traditionele Japanse turn-based gevechten. En turn-based RPG gameplay blijft nu eenmaal een kwestie van "you either love it, or hate it".
Zeker omdat de vormgeving van Lost Odyssey zo realistisch en volwassen is, verwacht niet iedereen dat je vervolgens wel gewoon vanuit menuutjes de handelingen van jouw team bepaalt. En met realistisch bedoel ik dat er geen figuren met piekhaar en grote ogen rondlopen, maar de vormgeving is uiteraard wel doordrenkt met die typische Final Fantasy scifi en fantasy elementen.
Ik zeg niet dat Lost Odyssey visueel een herkauwde



TOP 3 NOBUO UEMATSU RIEDELS



De Final Fantasy licentie mag dan wel van Square Enix zijn, veel van de individuen die een fundamentele rol hebben gespeeld in het neerzetten van de identiteit van deze serie, zijn dat niet. Componist Nobue Uematsu (zie screen) is overduidelijk goede vrienden met meneer Sakaguchi, want na Blue Dragon voorziet hij ook Lost Odyssey van muziek.
Ik heb in voorgaande reviews en previews reeds over deze getalenteerde muzikant verteld, dus ditmaal wilde ik graag mijn favoriete Uematsu deuntjes met jullie delen. Het zal geen verrassing zijn dat allen uit de Final Fantasy serie afkomstig zijn.
1. Crystal Theme, Final Fantasy IV
Final Fantasy IV (deel twee volgens de Amerikaanse nummering) was het eerste deel dat mij emotioneel bij het avontuur betrok. En de schitterende openingsmuziek is voor mij het toonbeeld van het werk van meneer Uematsu. Veel delen die volgden, gebruikten eveneens dit rustgevende deuntje.
2. Chocobo Theme
De Chocobo Theme is een belachelijk deuntje. Maar laten we eerlijk wezen; Chocobo's zijn natuurlijk ook belachelijke beesten. Grote gele kuikens verdienen een lullig maar pakkend melodietje, en Nobuo heeft ze die gegeven.
3. Sephiroth Choir, Final Fantasy VII
Sephiroth is natuurlijk de populairste slechterik uit de gehele Final Fantasy geschiedenis. Gelukkig voor deze schurk was zijn deel de eerste Final Fantasy game die op CD verscheen, waardoor de kwaliteit van de audio beter was dan ooit te voren. De onheilspellende muziek die Sephiroth vergezelde, compleet met kerkkoor, zal ik nooit meer vergeten.





KWARTET

Ondanks dat de limiet van het DVD medium inmiddels is bereikt, blijft Microsoft trouw aan zijn belofte zich niet te vergrijpen aan de HD-DVD speler in het geval van games die om veel opslag-ruimte vragen. Blue Dragon kreeg men dan ook niet op één diskje geperst; en dankzij de vele cut-scenes komt Lost Odyssey op maar liefst vier DVD's.
Je hoeft dus niet bang te zijn dat je door Japanse RPG veteranen als Sakaguchi en zijn team wordt afgescheept met een lullig avontuurtje. Naast de dikke hoofdverhaallijn zullen er genoeg extra's aanwezig zijn, zodat de echte RPG leipo's helemaal los kunnen gaan.

Final Fantasy game is, maar de roots van Sakaguchi-san zijn nu eenmaal niet meer uit de wissen, en dat zal merkbaar zijn in iedere game die hij maakt, zo ook in Lost Odyssey.

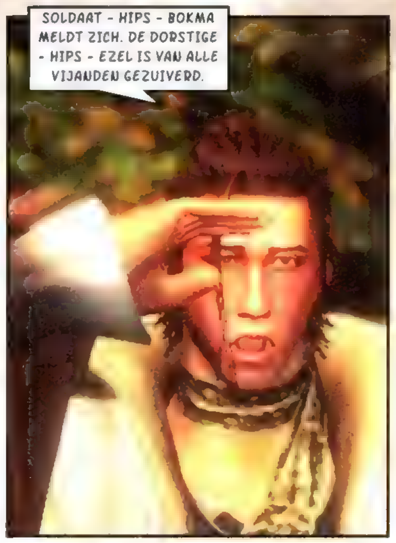
VISUEEL

Zoals we gewend zijn van games van Sakaguchi draait het verhaal om een conflict tussen meerdere grootmachten, waar jij als held uiteraard bij betrokken raakt.
Kaim Argonar, de brute zwaardvechtende hoofdpersoon, is een van de weinige overlevende Uhar soldaten nadat een heftige meteorietinslag een veldslag vroegtijdig beëindigt. Dit alles voltrekt zich in de interactieve intro, waar duidelijk wordt dat Mistwalker heeft geprobeerd schitterende cut-scenes naadloos over te laten lopen in actie.
Qua presentatie en laadtijden lijken ze hier in te slagen, ondanks dat er visueel wel een verschil merkbaar is in kwaliteit. Wat ik tot nu toe van Lost Odyssey heb gezien is grafisch zeker niet slecht, maar er zijn inmiddels indrukwekkendere beelden uit de 360 getoverd. De mooie designs van de omgevingen maken echter een heleboel goed. Desalniettemin miste ik toch een bepaalde glans die de game van je scherm laat knallen.

HEER EN MEESTER

Tijdens de gevechten is de overeenkomst met de Final Fantasy serie helemaal onmiskenbaar. Vanuit blauwe menu's selecteer je wapens, items en magie. Ieder personage in jouw team kun je uitrusten met speciale ringen, die een verscheidenheid aan effecten met zich mee brengen.
Tijdens een aanval moet je op het juiste moment een trigger indrukken en loslaten, aangegeven door een bewegende ring die om jouw doel heen trekt, om zo extra schade aan te richten. Ook is het van groot belang of een speler op de voorste of achterste rij staat.
Samen met de mogelijkheid om zelf ringen te customizen moet deze doorgeëvolueerde vorm van de oude vertrouwde turn-based gameplay gamers tientallen uren bezig houden. En of het nou je ding is of niet, dat Sakaguchi op dit gebied heer en meester is, staat buiten kijf. Zo gauw de review code in mijn 360 belandt, voorspel ik dat het niet lang zal duren eer deze gameplay en de omvang van het epische verhaal mij volledig in het avontuur zullen sleuren. To be continued!







VERWACHTING

Lost Odyssey zal op grafisch gebied geen prijzen winnen, maar de RPG gameplay lijkt sterk te zijn uitgewerkt. En ondanks dat de turn-based gevechten trouw blijven aan de jaren oude blauwdruk voor dit soort games, is de gameplay overduidelijk onderhevig geweest aan hedendaagse invloeden.

+ Made by Sakaguchi.
+ Dik verhaal.
- Grafisch niet top.
- Weinig origineel.


STEVEN

LOST ODYSSEY
XBOX 360
MISTWALKER / MICROSOFT
29 FEBRUARI 2008

CONDEMNED 2

De winter is alweer bijna voorbij en het blijft steeds langer licht. Hoewel heel Nederland daar blij van wordt, schoof Maarten voor het tweede deel van Condemned toch nog even de gordijnen dicht.

MAARTEN SCHRIKT ZICH HET APELAZERUS



Vaak zit er bij een previewcode van een game een shitload aan papier. Er staat in welke modes het spel bevat, hoe de besturing in elkaar steekt, waar eventuele bugs zitten en meestal dat de ontwikkelaar nog heel druk bezig is met de game en de uiteindelijke versie er veel beter uit zal zien...

Het briefje bij Condemned 2: Bloodshot zag er heel anders uit:





Die had vroeger nooit moeite om voor de schoolfotograaf te lachen naar het vogeltje.

ZWERVENDE ALCOHOLIST

In Bloodshot stap je net als in deel 1 (Criminal Origins) in de voeten van Ethan Thomas, die inmiddels aan lager wal is geraakt. Je bent namelijk een dakloze alcoholist en slaapt in een steegje tussen het straatvuil.
Wanneer je via via krijgt te horen dat je voormalige partner bij het onderzoeksbureau waar je vroeger werkte, vermist is, begint het helse avontuur. Je maakt je comeback bij de onderzoeksdienst en gaat op jacht naar je zoekgeraakte partner en... sadistische seriemoordenaars!

VEELZIJDIGE WAPENS

Wapens vind je overal en ze zijn even divers als wreed! Het werkt volgens het principe dat we kennen uit Dead Rising: een wapen gaat maar een aantal klappen mee, en dan moet je weer een nieuwe pakken. Maar waar je in Dead Rising met "kinderspeeltjes"aan de bak moet, heb je in Bloodshot echt talloze gruwelijke wapens om mensen de schedel mee in te rammen. Denk aan een houten plank met spijkers, loden pijpen, bakstenen tot wc-brillen aan toe!
Natuurlijk zijn er ook pistolen, maar de munitie is zeldzamer dan een Wii

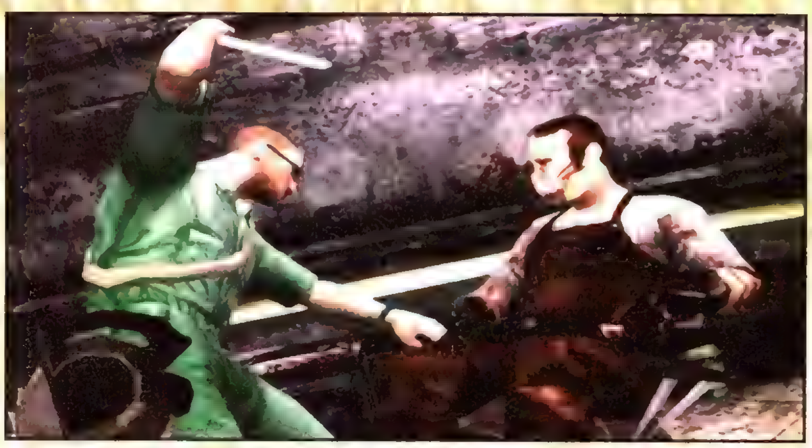


En hij blijft zelfs lachen naar het kogeltje.



CONDEMNED VS. MANHUNT

Het is mogelijk om iemand door een beeldbuis te rammen of z'n hoofd te breken in een wc. Best grof, helemaal als je denkt aan alle commotie rondom Manhunt. Ik vroeg Manhunt-expert Jeroen om zijn mening in deze. Jeroen: "De hele commotie rondom Manhunt 2 is vooral een issue geworden vanwege de ontwikkelaar/uitgever van de game: Rockstar. Het bedrijf wordt namelijk door de hele wereld met een vergrootglas in de gaten gehouden. Men gaat er vanuit dat aan alles wat Rockstar uitbrengt wel een luchtje zal zitten. De Hot Coffee Mod, het neerknuppelen van hoertjes, het geweld in Manhunt en niet te vergeten twee zoenende jongens in Bully (erm, Canis Canem Edit) alsmede de naam Bully waar (door Sony) moeilijk over gedaan werd.
Dat Condemned 2 ook lekker grof is (en niet voor iedereen geschikt) daar zal geen haan naar kraaien. Het is van Sega en het is een relatief onbekende titel en belangrijker, het is niet afkomstig uit de keuken van Rockstar. Het zal dus wel loslopen met Condemned 2, en het toont meteen de oogkleppen van de moraalridders."



:BLOODSHOT





tijdens de Kerstdagen. Je bent dus vaak op het lompere werk aangewezen. En juist dát onderdeel van het spel lijkt fantastisch uitgewerkt. Met de rechter trigger geef je je tegenstander een flinke rechtse en met de linker een linkse stoot. Druk je ze beiden in, dan blok je. Veel moeilijker is het niet.
Heb je de smaak te pakken, dan start de slowmotion en verschijnt er in beeld welke knop je moet indrukken. Je raakt verzeild in een combo. Het zijn echt genadeloze klappen die je uitdeelt. Om over de finishing moves maar niet te spreken.
Ik heb gasten bij hun nek gepakt en ze met hun botte kanis door de beeldbuis geramd. Het is zo bruut! Ik geniet er echt van, terwijl ik op hetzelfde moment zeven kleuren schijt in afwachting van de volgende freak die op me afstormt.
Het spel heeft geen metertjes of iets dergelijks: info verschijnt als je het nodig hebt, waardoor je je nóg meer inleeft in het avontuur.
Het vechtmodel deed me in meerdere opzichten denken aan Fight Night Round 2 en Def Jam Icon: je ziet vanzelf wanneer je tegenstander gaar genoeg is. Daarvoor moet je hem trouwens best een aantal keren goed raken.


Teleurstelling maakte zich van hem meester toen bleek dat hij slechts weinig brieven had gekregen na de oproep in 'Creep Zoekt Vrouw'.



VENIJNIGE A.I.

De klappen van tegenstanders komen harder aan dan in het eerste deel. Ook lijkt een gevecht langer te duren dan voorheen. Het komt meer aan op pure timing en goed richten. De A.I. blinkt op meerdere fronten uit. Zodra vijanden je zien, rennen ze weg en verstoppen ze zich. Even later merk je op dat ze behoedzaam, maar toch razendsnel op je afsluipen om je vervolgens keihard in je rug te meppen. Je schrikt je het apelazerus.
Je leest dat het vechten een prominente rol speelt, maar laten we niet vergeten wie je bent en wat je opdracht is. Je bent immers nog steeds op zoek naar een aantal seriemoordenaars.
Om ze te ontmaskeren, beschik je over een aantal forensische hightech tools, die eenvoudig te bedienen zijn en een leuke onderbreking vormen op de meeslepende, angstaanjagende jacht.

PIS EN NAALDEN

En angstaanjagend is het... de creepy geluiden, het gesuis van de wind, het gegil in de verte en het gerammel van een blikje dat in een donker steegje beweegt door de wind. Ik schrok soms zelfs van m'n eigen voetstappen. Er dreigt constant gevaar. Elk moment verwacht je iemand in je nek. Op het moment dat je aandacht verslapt, zijn ze er. Het lijkt wel alsof er zweetsensoren in de controller zijn ingebouwd. Overal ligt olie en komen vieze, zwarte lichamen op je af rennen. In lege flats zijn junks en zwervers met naalden in de weer. In gebouwen liggen vieze matrassen, staan kapotte meubelen en moet het wel naar pis stinken.
Als ik aan een antenne van een tv draai, krijg ik hints over wat er allemaal gaande is. Ik vervolg m'n route door deze puinbende, met als beste vriend een wc-bril en een zaklamp...






Toch denk ik dat de meeste kinderen Bassie enger vinden.

SPIEGELTJE, SPIEGELTJE...

Ik ben me op een gegeven moment zo verrot geschrokken dat ik echt tien seconden nodig had om bij te komen. Moet je je voorstellen:
Ik loop in m'n eentje door een pand, het is er pikkedonker en het gebouw is half ingestort. Ik doe een badkamerdeur open. Het is er ontzettend smerig; je zou je hond er nog niet willen laten schijten, een Frans toilet is er niets bij.
Een spiegel hangt boven de gootsteen. Ik wil erin kijken, omdat ik benieuwd ben hoe ik er uitzie (in de game). Terwijl ik mezelf bekijk, zie ik ineens een halfnaakte junk met een naald achter me opduiken. WHAAA!! Voordat ik de link kan leggen, krijg ik een slag in m'n nek, slaat mijn hart tien slagen over en hoek ik de gast met m'n holster van m'n pistool neer. Tering...

VERWACHTING

Dit tweede deel van Condemned lijkt z'n voorganger te gaan overtreffen. De 'schrik-je-de-pleuris'-vibe zat er in de levels die ik speelde al helemaal in. Ik heb zeker een aantal weken nodig om tot rust te komen voor ik me aan de volgende levels waag...

- \+ Zweterige handjes en hartkloppingen.
- \+ Constante dreiging en angst.
- \+ Heerlijk om iemand met z'n harses door een tv te rammen.
- − Ik moet m'n onderbroek verschonen...
- − Junks en vijanden zien er altijd hetzelfde uit...


MAARTEN

CONDEMNED 2: BLOODSHOT
XBOX 360 / PS3
MONOLITH PRODUCTIONS / SEGA
14 MAART 2008

WAAR ZIJN ZE GE
DOSSIER "VERDW

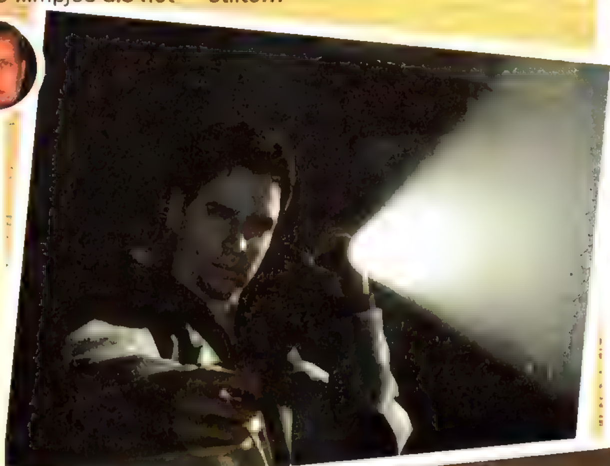
Soms worden er games aangekondigd waar je vervolgens nooit meer iets van hoort. Alsof ze van de aardbodem zijn verdwenen. Dat zat Jan al een tijdje dwars (voor de meeste van die games had ie al de nodige pagina's gereserveerd in z'n declaratieboekje) en hij besloot op onderzoek uit te gaan.
De man dook in de schimmige krochten van de game-industrie, op zoek naar info of een levensteken van deze, soms met veel bombarie, aangekondigde games. Hij stelde zichzelf essentiële vragen als: "wie", "wat", "waar", maar ook "welke", "waarheen" en "wanneer", om over het "hoe" en "waarom" maar te zwijgen.
Iedereen die net zo nieuwsgierig is als Jan, raden we aan de komende pagina's aandachtig te lezen.

Een bekend fenomeen in de game-industrie is het (te) vroeg aankondigen van games. Uiteraard is het belangrijk voor een spellenmaker en diens uitgever om ver van te voren bekendheid bij het publiek op te bouwen. Maar waar in de muziek- en de filmindustrie de pershype pas een paar maanden voor release op gang komt, wordt bij games vaak al jaren van te voren het mediaoffensief ingezet. Soms door het heel stilletjes vrijgeven van een aantal screenshots, soms met veel tamtam door gelikte filmpjes die het internet in vuur en vlam zetten. Maar toch, beoogde releasedata worden zelden of nooit gehaald waardoor het momentum van sommige games zou kunnen passeren. Kijk naar een spel als Haze dat eigenlijk al september vorig jaar in de winkels had moeten liggen.
De games op deze pagina's zijn van een heel ander allooi en ieder op zich weer heel verschillend. Ooit aangekondigd, en in sommige gevallen zelfs gedemonstreerd, maar al tijden gehuld in een oorverdovende stilte...



WAAR J.J. OP ZIT TE WACHTEN

Ik droom al tijden van de alomvattende game. Een open stad waarin je kunt racen à la BurnOut Paradise, de gangster uit kunt hangen à la GTA, schieten zoals in Call of Duty en voetballen in het plaatselijke stadion à la Pro Evo. Maar ik besef meteen dat als die game uitkomt, de industrie meteen down en out is, want dan heb je geen andere game meer nodig.





TE VROEG?

SPORE

IN SOMMIGE GEVALLEN GAAT HET OM GAMES DIE, ZO LIJKT HET, SIMPELWEG TE VROEG ZIJN AANGEKONDIGD. DE MEEST OPVALLENDE GAME IN DEZE CATEGORIE IS SPORE (PC). DEZE EVOLUTIESIM VAN WILL WRIGHT, DE OORSPRONKELIJKE BEDENKER VAN THE SIMS, WERD TIJDENS DE E3 2005 VOOR HET EERST GETOOND AAN HET GROTE PUBLIEK. HET JAAR ERNA KREEG IK OP DE E3 2006 PRECIES DEZELFDE DEMONSTRATIE EN DAARNA WERD HET ANGSTIG STIL.



De game is zo ambitieus en grootschalig van opzet dat Wright misschien wel een beetje voor zijn beurt sprak toen hij de eerste "Singleplayer Massive Multiplayer" game wilde neerzetten. Het is ook wat; een game die begint met het ontwerpen van een uniek wezen op celniveau en uiteindelijk moet leiden tot een soort RTS annex verover-het-heelal game. Een spel waarbij je in de laatste fase uiteindelijk letterlijk honderdduizenden planeten met allemaal verschillende door spelers gemaakte wezens en werelden kunt bezoeken en desgewenst kunt aanvallen.
Het idee was ambitieus. De gameplay moet heel goed gestroomlijnd worden en technisch moet het natuurlijk ook haalbaar zijn: het uploaden van alle gegevens van alle planeten van alle spelers naar een server zodat jij en ik thuis die planeten allemaal kunnen bezoeken.



Wanneer gaan we Spore eindelijk eens spelen?
De game komt zeker uit, en zeer waarschijnlijk na de zomer. Wel verwacht ik dat men een aantal ideeën heeft bijgesteld, maar in de opzet zal nog steeds veel van het oorspronkelijke idee terug te vinden zijn.
Wright heeft met The Sims zo belachelijk veel geld verdiend voor EA dat hij wel een potje kan breken, en als Spore goed werkend in de markt gezet wordt, is een nieuwe hit wellicht geboren.
Info: www.spore.com

ALAN WAKE

EEN ANDER GEVALLETJE VAN MISSCHIEN WEL VEEL TE VROEG GETOOND, IS ALAN WAKE (PC, XBOX 360). DEZE GAME WERD VOOR HET LAATST GEDEMONSTREERD DOOR DE FINSE MAKERS (BEKEND VAN MAX PAYNE) OP X06 IN BARCELONA MAAR DAARNA HIELD MEN (BEWUST) EEN JAAR STILTE IN ACHT.

De psychologische thriller die inspiratie haalt uit Silent Hill en Twin Peaks zit boordevol toffe ideeën en grafische krachtpatserij (de realtime belichting is onaards mooi) maar echte gameplay hebben we nog nauwelijks gezien.
Ontwikkelaar Remedy heeft echter onlangs in een interview toegegeven overweldigd te zijn door de aandacht van de pers en juist in alle stilte aan haar nieuwe IP te willen werken. Aan de game werkt ook een veel kleiner team dan bijvoorbeeld aan games van EA of Ubisoft, en daar is bewust voor gekozen.

Wanneer gaan we Alan Wake eindelijk eens spelen?
Veel gamers en journalisten roepen dit jaar, maar ik heb er een hard hoofd in. Volgens mijn bronnen is deze game nog lang niet af. Het feit dat er al anderhalf jaar lang geen enkel screenshot naar buiten is gebracht, zegt wat dat betreft genoeg.
Info: www.alanwake.com

BLEVEN? ENEN" GAMES

JAN OP SPEURTOCHT







TECHDEMO'S

HEAVY RAIN

SOMS LAAT EEN ONTWIKKELAAR EEN TECHDEMO ZIEN, OM VERVOLGENS ONDER TE DUIKEN EN ONS HONGERIGE GAMERS MET BERGEN VRAGEN ACHTER TE LATEN.
DE MEESTE IMPACT DIE EEN TECHDEMO OOIT OP ME HAD, WAS HEAVY RAIN VOOR DE PLAYSTATION 3 IN 2006.

De Franse ontwikkelaar Quantic Dream - die ook al de ondergewaardeerde pareltjes Omnikron: The Nomad Soul en Fahrenheit maakte - staat aan het roer van Heavy Rain.
Met deze game willen de makers een nieuwe manier van verhaal vertellen neerzetten, gekoppeld aan overtuigende menselijke emoties en een zich vertakkend plot. Anders gezegd: afhankelijk van de keuzes die je maakt, zal het verhaal zich anders ontwikkelen.
De techdemo die de makers lieten zien, maakte destijds bij iedereen een diepe indruk en was dan ook bijzonder. Het toonde een vrouwelijke actrice die auditie kwam doen voor een rol in 'Heavy Rain'. De emoties, waaronder levensecht huilen, was (is) van een nieuw niveau.
Dankzij de in-house motion capture studio en andere nieuwe technieken stellen de makers dat het mogelijk is om in games succesvol de emoties van de acteurs over te zetten naar in-game animaties. De techdemo bewees dit.

Over het verhaal zelf is weinig bekend, aangezien de techdemo geen inhoudelijke link had met de game Heavy Rain zelf. Wie naar de website van Quantic Dream surft, ziet een soort minifilmposter met de naam Heavy Rain: The Origami Killer. Meerdere keren is de term film noir thriller gevallen en gezien de subtitel zou het hier wel eens over een seriemoordenaar kunnen gaan.

<u>Wanneer kunnen we Heavy Rain eindelijk eens spelen?</u>
Oorspronkelijk werd door Quantic Dream herfst 2008 genoemd maar dat was in 2006.
Ik zocht contact met de ontwikkelaar en dat leverde in ieder geval de informatie op dat de game op schema ligt, het spel er volgens de makers "fantastisch uitziet" en "hopelijk dit jaar verschijnt". Maar dat zou zomaar eens 2009 kunnen worden.
Wie de verbluffende demo wil zien: www.gametrailers.com/player/user movie[illegible]





WAAR MAARTEN OP ZIT TE WACHTEN

Ik wil een nieuwe GTA, maar dan 'old school' 2D topdown. Dus geen ouwe meuk opnieuw uitgebracht op Xbox Live Arcade, maar gewoon een gloednieuw 2D deel. Dat lijkt me echt heel vet.

WAAR JURJEN OP ZIT TE WACHTEN

Naast persoonlijke favorieten als Flicky, Unirally en Kirby's Dream Course, zit ik - net als de rest van de wereld - vooral te wachten op een remake of volgend deel van Kid Icarus (een soort kruising tussen Zelda en Mario waar we al zestien jaar niets meer van hebben gehoord). Zijn aangekondigde aanwezigheid in de nieuwe Smash Bros. is hoopgevend.

INDIANA JONES 2007

HET IS OOK ALWEER BIJNA TWEE JAAR GELEDEN DAT DE TECHDEMO VAN INDIANA JONES 2007 (WERKTITEL) VOOR DE PLAYSTATION 3 EN XBOX 360 TE ZIEN WAS...

Het spel met de beroemde archeoloog staat los van de aankomende vierde Indiana Jones film en huisvest een nieuwe techniek die spelkarakters realistisch laat reageren op interactie met hun omgeving. Dat moet nieuwe manieren van actiescènes opleveren omdat afhankelijk van de hoek van een klap of kogelinslag de vijand altijd uniek zal reageren. Anders gezegd, of je een vijand tegen een houten wand, stenen muur of glazen ruit smijt, steeds gebeurt er wat anders, afhankelijk van de kracht en de manier waarop en waartegen je de vijand gooit.

Dezelfde techniek wordt ook toegepast in de nieuwe next-gen Star Wars game The Force Unleashed, aangevuld met andere, nieuwe grensverleggende technieken.

<u>Wanneer kunnen we Indiana Jones eindelijk eens spelen?</u>
Onduidelijk. De focus bij LucasArts ligt dit jaar duidelijk op The Force Unleashed. Bovendien verschijnt in de zomer eerst nog LEGO Indiana Jones.
Ik denk dat het geplande man-met-de-hoed avontuur nog wel een jaartje op zich laat wachten.





NIET MEER GELOOFWAARDIG

DUKE NUKEM

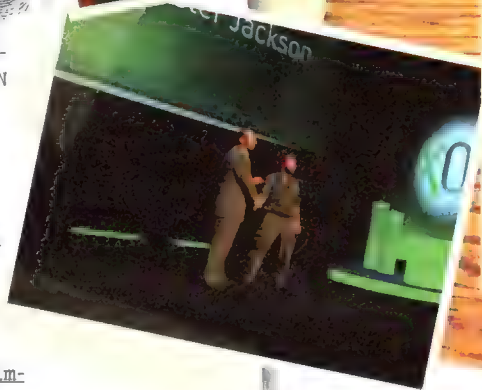
BIJ HET KOPJE 'FOREVER NIET MEER GELOOFWAARDIG' VALT NATUURLIJK METEEN DE NAAM VAN DUKE NUKEM FOREVER (PC). HET SPEL IS OORSPRONKELIJK IN 1997(!) AANGEKONDIGD EN IS SINDSDIEN IEDER JAAR UITGESTELD.

Een aantal weken geleden verscheen uit het niets een teaser van Duke Nukem Forever, gemaakt (aldus 3D Realms) met de ingame engine van het spel. Het spel is ongeveer vier keer van engine gewisseld en in de komende maanden zouden we echte ingame trailers mogen verwachten, volgens George Broussard, de grote man bij 3D Realms.
Je vraagt je echt af wat die lui de afgelopen tien jaar hebben zitten doen. Hoe dan ook, het spel is de eeuwige grap van de industrie en de game zelf inmiddels volledig irrelevant. En dat is jammer, want The Duke was ooit een coole gast.

Wanneer kunnen we Duke Nukem Forever eindelijk eens spelen?
Ik geloof er niet meer in, al ben ik de eerste die erkent dat alles mogelijk is in het circus dat game-industrie heet.







NAME DROPPING

HALO FILMGAME

HET MEEST DUIDELIJKE GEVAL VAN NAME DROPPING ZONDER DAT WE NU ECHT WETEN OM WAT VOOR GAME HET GAAT, IS DE ULTRAGEHEIMZINNIGE 'HALO FILMGAME'. JE WEET WEL, DAT SPEL WAAR PETER 'LORD OF THE RINGS' JACKSON AAN VERBONDEN IS.

Tijdens X06 kwam Peter Jackson himself als grote verrassing op het podium maar veel inhoudelijks werd er niet gemeld over dit project. Ook de zeer exclusieve interviews achteraf wierpen meer vragen op dan ze antwoorden opleverden.
Inmiddels is de officiële lezing dat het gaat om Halo: Chronicles waar Jackson's bedrijf Wingnut Interactive in Nieuw-Zeeland aan werkt, uiteraard in samenwerking met Bungie.
Het behelst een serie games die zich vanzelfsprekend in het Halo universum afspelen en die in episodische vorm worden aangeboden, waarschijnlijk in drie delen. De bedoeling is om twee keer een serie van drie 'stukken' aan te bieden, waarschijnlijk downloadable via Xbox Live.
Wat voor soort game het wordt, weet niemand, al hebben Jackson en Shane Kim, Corporate Vice President Microsoft Game Studios, meerdere keren de term 'interactive movie', 'movie-like game' en 'a blend of movie and game' laten vallen.

Wanneer kunnen we die 'Halo filmgame' eindelijk eens spelen?
Wie het weet mag het zeggen, maar voorlopig niet ben ik bang. Dat Peter Jackson zich met games bemoeit is tof, maar het is allemaal zo vaag dat ik me afvraag of dit project niet blijft hangen in goede bedoelingen.
Aan de andere kant: alles waar Halo op staat, verandert spontaan in goud en er komen steeds meer episodic games op de markt. Volgens geruchten zal Microsoft op de E3 meer bekendmaken over Halo: Chronicles.

WOLFENSTEIN III

NOG VEEL EERDER DEED ID SOFTWARE AAN SOORTGELIJKE NAME DROPPING MET WOLFENSTEIN III OP DE X05 IN AMSTERDAM.

Inderdaad, meer dan tweeënhalf jaar geleden stelde Todd Hollenshead in ons eigen Amsterdam, dat Wolfenstein III in de maak was met als leading platform de Xbox 360.
Sindsdien hebben we nooit meer wat van de game vernomen en is er tot op heden nog geen enkel ingame screenshot naar buiten gebracht. Op zich is dat niet zo heel vreemd want als er één bedrijf is dat zich over hun projecten consequent in stilzwijgen hult, is het id Software wel.



Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection (PS2).

Wanneer kunnen we Wolfenstein III eindelijk eens spelen?
Dit jaar in ieder geval niet meer, maar waarschijnlijk 'ergens' in 2009. id Software is deze zomer aanwezig op de E3 en dat doen ze niet als ze niks te melden (en te showen) hebben.

WAAR JEROEN OP ZIT TE WACHTEN



Ik hoop eigenlijk op een nieuw deel in de ZOE reeks. Die heerlijke Mecha combatgames van de hand van Kojima.
Wat een genot was met name deel 2. Een deeltje 3, en dan op de PS3, zou wat mij betreft niet te versmaden zijn.

WAAR STEVEN OP ZIT TE WACHTEN



Een nieuw deel binnen de Chrono serie natuurlijk, van Square Enix. Chrono Trigger en Chrono Cross waren geniaal. Dat Chrono Cross nooit in Europa is uitgekomen, is dood en doodzonde!

WAAR JAN OP ZIT TE WACHTEN



Het is geen geheim dat ik een groot Thief fan ben. Nu Eidos een nieuwe studio in Montreal heeft geopend speciaal voor games met een lange ontwikkelingstijd (waar men op dit moment bezig is aan Deus Ex 3) is mijn hoop op een vierde Thief game weer helemaal aangewakkerd.

IRON AND THE MAIDEN

TOT SLOT NOG EEN VREEMDE EEND IN DE BIJT, EN WEL HET NIEUWE PROJECT VAN JASON RUBIN: IRON AND THE MAIDEN.

De charismatische Rubin was medeoprichter van Naughty Dog én bedenker van de gameseries Crash Bandicoot en Jak & Daxter.
Toen hij in 2004 opstapte, was het PlayStation kamp benieuwd wat Rubin ging doen. Hij dook op een geheimzinnige website op, waar slechts contouren van personages zichtbaar waren. Dat was in 2004.
Inmiddels weten we dat de geheimzinnige silhouetten de twee hoofdrolspelers zijn van de grimmige comic Iron and the Maiden die september 2007 uitkwam.
Heeft Rubin de game-industrie volledig vaarwel gezegd? Nee, want op een recente weblog schrijft Rubin dat de avonturen rond Iron and the Maiden "veel verder gaan dan papier!" Ook heeft Rubin in diverse gamemagazines aangegeven dat hij zich beraadt op een nieuwe IP voor een nog nader te bepalen game.
Het lijkt dus een kwestie van tijd alvorens we een speladoptie zien van deze stoere strip.
Surf naar de website van de comic en je ziet meteen dat de content zich uitermate goed leent voor een tof actiespel.

Wanneer kunnen we Iron and the Maiden eindelijk eens spelen?
Dat is hoogst onzeker maar ik durf er mijn Jak & Daxter statue om te verwedden dat Rubin terugkeert in de game-industrie, al dan niet met deze franchise.

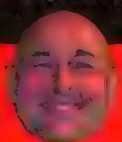



© 2007 Nokia.
NOKIA
Press play
01:45
04:35
Nokia 5310 XpressMusic
Een verrassend dun design met uitzonderlijke geluidskwaliteit dankzij de geavanceerde audiochip. Via de speciale muziektoetsen krijg je onmiddellijk toegang tot je muziek. Met het uitbreidbare geheugen tot 4 Gb kan je tot 3000 songs opslaan. Groots geluid in een klein formaat.
www.nokia.nl
XpressMusic

REVIEWS

COWBOYTJE SPELEN

Toen ik nog een klein mannetje was speelden we vaak cowboytje op straat. Met getrokken pistolen en cowboyhoeden renden we elkaar achterna door het nabijgelegen park, onderwijl fanatiek "pauw, pauw" en "jij bent dood!" roepend.
Ik moest daar ineens weer aan denken toen ik de enthousiaste kreten hoorde van Jeroen, Maarten en de PU.NL crew na hun avondje Halo 3 online eind vorige maand. Drie dagen lang hebben ze hier op de redactie naar elkaar staan schreeuwen en gillen: "Hé Jeroen, weet je nog, toen ik ineens achter je stond, en jij me niet zag. Klabaaaam! Nee, ik dan, dat Maarten in mijn Warthog wilde kruipen, en ik steeds wegscheurde Hiiiiiiinnnnggg! Nee, nee, dan ik met die laserstralen: vier kills achter elkaar: Pfssssssss! En Freek die per ongeluk een teammaat voor z'n kloten schoot! Ik lach in een deuk, man!"
Zelden heb ik die gasten zo enthousiast gehoord over hun game ervaringen. Er zijn inmiddels al afspraken gemaakt deze geslaagde online sessie nog een paar keer dunnetjes over te doen.
Ook veel lezers vonden het tof dat een deel van de PU crew herkenbaar op een gameserver aanwezig was, en het was voor hen natuurlijk extra leuk om een gast van de PU genadeloos af te knallen, en dat bleek soms niet eens zo heel moeilijk, hè Frits.
Acht grote jongens, allemaal dik in de twintig, die zich precies zo gedragen als mijn vrienden en ik heel veel jaren geleden in een park in Amsterdam Oost.
Hoe gamen je ineens veertig jaar terug in de tijd kan brengen...



MEDICIJN TEGEN DEPRESSIE

Ieder jaar rond deze tijd verveel ik me echt helemaal kapot. Niets, maar dan ook niets boeiends lijkt er te verschijnen. Natuurlijk zijn er leuke vooruitzichten, maar daar heb ik nu even niks aan.
De oorzaak van dit gevoel, zit 'm grotendeels in de laatste maanden van 2007, toen zo'n beetje de hele game-industrie besloot al hun toppertjes van dat jaar in twee maanden tijd uit te brengen. En wat krijg je dan, juist een soort van "nieuwjaars gamersdepressie".
Ook tussen het stapeltje games dat de afgelopen tijd binnenkwam, zit niets wat mij kan verleiden tot spelen. Tot... op een dag No More Heroes op de deurmat plofte. Mijn nieuwsgierigheid was sowieso al gewekt. Dit was immers een nieuwe game van SUDA 51, geestelijk vader van Killer 7, een even rare als voldoening schenkende game.
No More Heroes stelde in dat opzicht niet teleur. Het is vreemd maar tegelijkertijd laat het goed zien dat het een videogame is, terwijl het zichzelf tegelijkertijd volstrekt niet serieus neemt.
Tijdens het spelen was mijn depressie al snel verdwenen, en keek ik zelfs weer hoopvol naar wat de toekomst ons gaat brengen.
Mocht je dus ook last hebben van zo'n nieuwjaars gamersdepressie, speel dan even No More Heroes. Gegarandeerd dat je daarna helemaal genezen bent.



TOPSCORE



NO MORE HEROES!

"WII-BEZITTER, DIT IS DE GAME DIE JE DEZE MAAND MOET GAAN HALEN."

BEST ROLLENDE GAME



BEAUTIFUL KATAMARI

"DE SIMPELE HANDELING VAN HET ROLLEN VAN EEN BAL OVER ROTZOOI OM DEZE GROTER TE MAKEN, IS DE SPIL VAN DE GAMEPLAY."

NONGAME VAN DE MAAND

MAGIE & ILLUSIE

"DIT SOORT DINGEN STOP IK NORMAAL GESPROKEN NIET IN MIJN DS, MAAR IK HEB ER WEL ENORM VEEL PLEZIER AAN BELEEFD."



DIERONVRIENDELIJKSTE GAME



TUROK

"GEINIG WAS HET OM EEN PIJL MET EEN EXPLOSIEVE PUNT OP EEN DINO AF TE SCHIETEN OM VERVOLGENS DE KARBONADES DOOR DE LUCHT TE ZIEN VLIEGEN."

ADVANCE WARS: DARK CONFLICT

Wat DS-bezitters nu precies mogen verwachten in 2008 is op moment van schrijven nog niet helemaal helder. Gelukkig biedt de eerste grote DS-titel van dit jaar genoeg uren duistere gameplay om het wachten op verdere aankondigingen een beetje te verlichten, aldus Jurjen.



Zo'n 65 miljoen jaar geleden zweefde een flinke steen gedachteloos door de ruimte, om uiteindelijk in te slaan bij Yucátan in Mexico. Het gevolg was een enorme stofwolk die zich over de hele Aarde verspreidde en jarenlang het zonlicht tegenhield. De dinosauriërs stierven uit, waardoor kleine gronddieren de kans kregen zich te ontwikkelen. Die kleine gronddieren, dat zijn wij.
In de 65 miljoen jaar die volgden zijn wij geëvolueerd tot de machtigste en hoogst ontwikkelde diersoort op Aarde. Onze recente geschiedenis kenmerkt zich door dingen die dinosauriërs waarschijnlijk nooit bedacht zouden hebben, zoals wereldoorlogen, concentratiekampen en Sterren Dansen op het IJs.

"OVERAL VLAMMEN, OCEANEN KOKEN, DE AARDE SCHEURT."



ROVEN EN PLUNDEREN

In de beginbeelden van de tweede Advance Wars op de DS zien we enkele meteorieten inslaan op Aarde. Overal vlammen, oceanen koken, de aarde scheurt. Na de inslagen vormt zich weer zo'n duistere stofwolk rondom onze planeet. In de schaduwen van deze wolk krabbelt zo'n tien procent van de mensen overeind. De rest is dood.
Het hoofdpersonage in Dark Conflict lijdt aan geheugenverlies en zwerft eenzaam over de inmiddels grauwbruine planeet. In het eerste speelveldje treft hij een stel mensen die de dingen doen die de machtigste en hoogst ontwikkelde diersoort op Aarde graag doet als er een noodsituatie is ontstaan: moorden en plunderen.
Gelukkig wordt hij geholpen door een groepje mensen dat zich heeft verzameld om wat nobeler doelstellingen na te streven, zoals het beschermen van de zwakken en het stichten van een nieuwe samenleving.
De strijd kan beginnen.

GEEN KINDERSPEL

Inderdaad, de thematiek van dit spel is behoorlijk grimmig en duister, waardoor Advance Wars niet langer dat vrolijk gekleurde oorlogsspel is 'met die grappige poppetjes'. De tekenstijl van de hoofdpersonages is realistisch, de grauwe, ruïneachtige omgevingen zien eruit als foto's.
Het is een aardige ontwikkeling die waarschijnlijk is bedoeld om te benadrukken dat dit geen kinderspel is, maar speltechnisch is er minder veranderd dan de heftige beelden doen vermoeden.
Net als in de voorganger gebruik je tijdens je beurt het touch-screen of de knoppen om je soldaten en voertuigen één voor één te verplaatsen. Bijvoorbeeld om een vijandelijke eenheid aan te vallen of een fabriek te veroveren. Vervolgens is de computer aan zet om de zwakke plekken in je tactiek aan te vallen en uit te buiten, en zo ga je verder tot één van beide partijen totaal is vernietigd of zijn hoofdkwartier is veroverd.

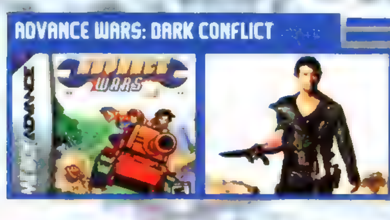




Zal je net hebben, is de Bouwvak begonnen.

NIEUWE DINGETJES

Het eerste dozijn missies word je al strijdende wegwijs gemaakt in de mogelijkheden van je eenheden. Naast de gebruikelijke poppetjes,





Uitkijken! Dat schip zit vol met zelfmoord-commando's; het is een opblaasboot!

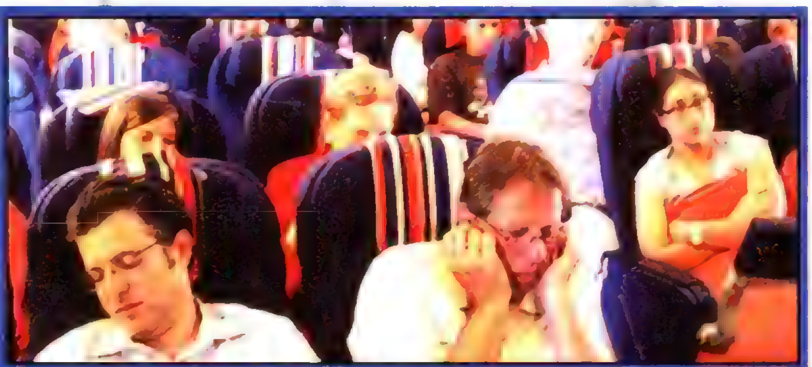
tanks, raketwerpers, boten en vliegtuigen, zijn behoorlijk wat nieuwe dingetjes toegevoegd.
Zo is daar het Flare-kanon om in oorlogsmist je gezichtsveld te vergroten.
De Mobile Workshops maken het mogelijk om op elke geschikte locatie kleine vliegvelden en havens te bouwen. Deze vliegvelden en havens zijn niet groot genoeg om eenheden te kunnen produceren, maar kunnen je vliegtuigen en schepen wel bevoorraden.
Een andere interessante nieuwe eenheid is het vliegdekschip, dat je elke beurt een speciaal vliegtuig met behoorlijke aanvalskracht en -mogelijkheden laat bouwen. De volgende beurt kun je het vliegtuig meteen laten opstijgen en aanvallen, wat vaak uitstekend van pas komt om je tegenstander snel en onverhoeds te overvallen.

HERHALINGSOEFENING

De nieuwigheidjes en duistere sfeer kunnen niet voorkomen dat Advance Wars Dark Conflict vaak aanvoelt als een herhalingsoefening.
Het bekijken en vergelijken van gegevens, het verplaatsen van troepen, direct vurende eenheden laten steunen door indirect vurende eenheden, ik heb het allemaal al eens eerder gedaan.
Door het grotere aantal eenheden, meer diverse terreinomstandigheden en complexere spelsituaties zijn de missies van het hoofdverhaal wel wat moeilijker dan in de voorgangers. En de optionele extra missies die op de kaart verschijnen, vergen helemaal het uiterste van je strategisch vernuft. Er waren missies van zo'n twintig minuten die ik vier keer opnieuw moest beginnen. Gelukkig kon ik tactische tips opvragen om op een basaal niveau de juiste aanpak te doorgronden. Hiermee was het de vijfde keer wel gelukt.

VERWEND

Waar Advance Wars altijd al mee imponeerde, is de hoeveelheid content, en dit keer valt er meer dan ooit te genieten.
Naast de verhaalmissies verschijnen dit keer ook optionele testmissies, waardoor alleen de Story mode al goed is voor zo'n dertig tot veertig uur gameplay.
Dan zijn er nog de tientallen Free Battle-plattegronden en (voor het eerst) online-gevechten, inclusief de optie om tijdens gevechten met andere spelers te voice-chatten en zelfgemaakte plattegronden uit te wisselen.
Niet alleen de hoeveelheid content geeft aan dat de ontwikkelaars alles hebben gedaan om de speler te bedienen en te verwennen, het blijkt ook uit de doordachte presentatie, de prettig toegankelijke mogelijkheden om extra informatie in te winnen en de altijd weer boeiende spelsituaties. Soms kunnen mensen mooie dingen maken.



ADVANCE WARS KLAAR? VLIEGEN MAAR!

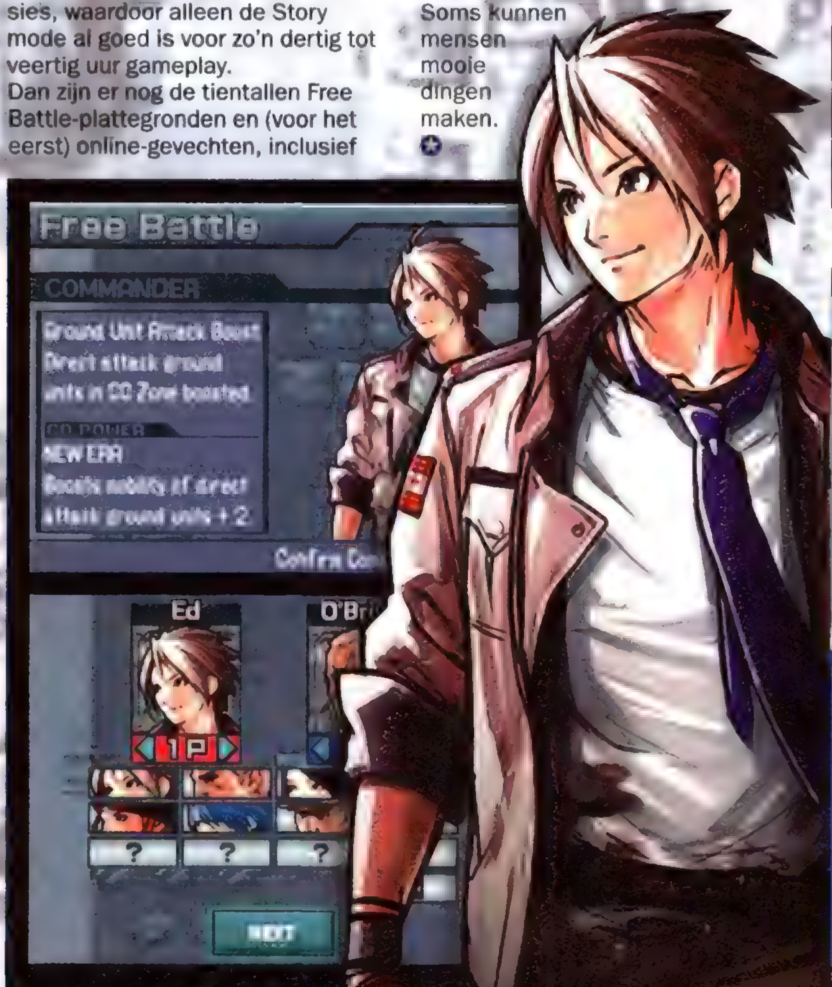
Mensen bewaren niet vaak goede herinneringen aan langdurige vliegreizen, dus trof het mij dat drie verschillende mensen los van elkaar aan een prettig verlopen vliegreis refereerden toen ik ze vertelde dat ik de nieuwe Advance Wars speelde. Inderdaad, ze hadden alle drie een exemplaar van Advance Wars meegebracht, en daarmee waren de uren letterlijk voorbij gevlogen.
Ik moet mijn exemplaar van Dark Conflict dan ook niet vergeten mee te nemen als ik volgende week naar Dallas vlieg voor een preview van de game Aliens. Ik heb er zin in!





CO POWER

Net als in de voorgangers kun je speciale krachten van je CO gebruiken om harde klappen aan je tegenstanders uit te delen. Toch is de invloed van je CO minder groot dan in vorige Advance Wars deeltjes, waarin je een bijna verloren partij met slim gebruik van een superkrachtige CO Power niet zelden in een bijna gewonnen partij kon veranderen.
Dit is illustratief voor het meer vealeisende karakter van Dark Conflict - je kunt niet op handige trucs vertrouwen maar bent voor winst of verlies volledig aangewezen op je strategisch vernuft.



Knappe jongen natuurlijk, die Ed.

CONCLUSIE

Vergeet het gebrek aan werkelijke vernieuwing, vergeet het duistere verhaaltje. De strategisch diepgravende, zeer evenwichtige en merkwaardig ontspannende gameplay is wederom het sterkste wapen van deze Advance Wars. Daar is geen verdediging tegen bestand.

JURJEN

SCORE 86

In je eentje kun je hier wel vijftig uur van genieten, en dan zijn er nog de online-mogelijkheden. Veel meer kun je moeilijk wensen.

ADVANCE WARS: DARK CONFLICT
DS
INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
12+

TUROK

JEROEN BAALT ALS EEN DINO MET KIESPIJN

Als er één man is die dino's nog in levende lijve meegemaakt zou kunnen hebben, is het Ed. Helaas reviewt de man die al sinds de prehistorie bij de PU zit geen games meer, dus moesten we een ander kiezen. Jeroen bleek de beste kandidaat; hij is immers verreweg de langste en de snelste op de redactie en komt ook wat betreft herseninhoud en eetgewoonten het dichtst in de buurt bij deze reuzen van het oerwoud.



Deze Turok game zou de slechte naam die nog steeds rond de serie hangt, weg moeten nemen, maar als je al met een schuin oog naar het cijfer gekeken hebt, weet je dat dit niet helemaal gelukt is.
Laat ik ook meteen eerlijk zijn: ik heb niet zo heel veel met Turok. Ik heb, en schaam me er niet voor, nooit de N64 versie gespeeld; wel heb ik mij gewaagd aan de Xbox variant, Turok Evolution, maar die game wist mij nauwelijks te boeien en verdween al snel in de kast.
Ik heb dus niet de bagage, zo je wilt, van een doorgewinterde Turok fan uit het jaar kruik (de N64 bedoel ik dan) en weet dus ook niet hoe fantastisch de game, voor z'n roemloze ondergang, oorspronkelijk was.
Wel weet ik wanneer ik met een goede first-person shooter te maken heb, en ik kan je vertellen: dat is deze Turok niet.

HET IDEE

Laat ik allereerst even verduidelijken wat Turok precies voor game is, met name voor de mensen die de titel hoogstens kennen van de verhalen.
Turok is een first-person shooter in een wereld die bevolkt wordt door lieve (herbivoren) en minder lieve (carnivoren) dino's. Naast deze uit de kluiten gewassen reptielen lopen er ook nog eens soldaten rond die het op jou en je manschappen voorzien hebben. Omdat de dino's iedereen als vijand zien, ontstaat er een soort van driehoeksverhouding waar jij, volgens de ontwikkelaars, als speler gebruik van kunt maken. Ik zal het naar aanleiding van een stukje gameplay proberen te verduidelijken.
Stel, je ligt verstopt in het hoge gras, links van je vreten wat dino's aan een karkas en rechts van je staan twee vijandelijke soldaten op wacht. Wat je doet is je pijl en boog pakken, mikken op een van die gulzige dino's en zien hoe deze zich geïrriteerd stort op de twee nietsvermoedende soldaten. Het enige wat je hierna nog hoeft te doen, is de overgebleven dino's afmaken.

DINO'S SLACHTEN

Dino's kun je neerknallen met je geweren (die allemaal ook een tweede functie hebben) of met je mes. Die laatste werkt het meest effectief maar probleem is dat je precies op de juiste positie dient te staan en op het juiste moment op de juiste knop dient te drukken alvorens je getrakteerd wordt op een uitermate destructieve en heerlijk lompe animatie. Het ziet er werkelijk schitterend uit wanneer Turok zijn mes door het hoofd van een dino ramt en het bloed alle kanten op spuit. Ben je echter niet precies genoeg dan zul je aangevallen worden door de dino en het niet kunnen navertellen.
Ook effectief en geinig was het om een pijl met een explosieve punt op een dino af te schieten om vervolgens de karbonades door de lucht te zien vliegen.
Het is alleen zo jammer dat zulke acties slechts sporadisch voorkomen want het merendeel van de game bestaat uit vuurgevechten met vijandelijke soldaten.

"IK HEB ECHT GEPROBEERD ME OP TE LATEN SLURPEN DOOR DE JUNGLE EN DE DINO'S DIE ER IN RONDLOPEN, MAAR HET LUKTE ME NIET."











KRAKKEMIKKIG

Die vuurgevechten met soldaten zijn, mede door toedoen van de krakkemikkige A.I. van je teammates, bijzonder irritant. Het was juist zo leuk geweest om gebruik te kunnen maken van de chaos die er ontstaat naar aanleiding van de eerder geschetste driehoeksverhouding, maar in de praktijk is het gewoon knallen zonder erbij na te denken. Waarbij je ook nog eens vrij weinig aan je teammates hebt, aangezien ze vergeten dekking te zoeken en al snel het loodje leggen. Heel soms lijken je maatjes wel hun best te doen en echt samen met je te vechten tegen het gevaar... om na een paar minuten alles weer te vergeten, langs vijanden te lopen en een geheel verkeerde positie in te nemen, zodat jij ineens tegenover een overmacht komt te staan.

SORRY

Je begrijpt het al, ik heb weinig positiefs te melden over Turok en dat vind ik jammer. Ik heb echt geprobeerd me op te laten slurpen door de jungle en de dino's die er in rondlopen, maar het lukte me niet. De gameplay weet niet te boeien en ook het verhaal is oninteressant, evenals de vele vol testosteron gepompte mariniers die jou vergezellen tijdens je reis over de jungle planeet.

Nee, sorry Turok, ik heb van je proberen te houden maar het lukte me niet. Ik heb me daarvoor te veel geërgerd aan al die niet te negeren onvolkomenheden. Sorry.

ONLINE KNALLEN

Wat heel raar is, is dat Turok geen drop in drop out co-op modes heeft. Je kunt de game dus niet met twee man doorspelen. Wel is er een multiplayer mode aanwezig, alleen is deze gewoon niet in balans.

Mijn tip voor als je toch per se online wilt knallen met deze game: probeer dan als eerste de bazooka te pakken te krijgen. Vervolgens moet je je mes equippen zodat je snel over de map kunt rennen. Zodra je een tegenstander ziet, pak je dan je bazooka om hem omver te knallen. Succes gegarandeerd.





HALEN ALS

- Je een verstokte, inmiddels bejaarde, Turok fan bent
- Je ooit een keer in je leven een Turok game wilt spelen.
- Je benieuwd bent naar het leven op een dino planeet in de toekomst.

CONCLUSIE

Turok is matig uitgewerkt. De balans is zoek (met name online) en de A.I. van je teammates en/of tegenstanders laat ook te wensen over. Het had zo mooi kunnen zijn maar helaas.

JEROEN

SCORE 60

In een weekendje flink knallen heb je de game helemaal door gespeeld.

TUROK
PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC
PROPAGANDA GAMES / DISNEY INTERACTIVE / EA
1 - 16 SPELERS
OUT NOW
18+

FIFA STREET

J.J. gaf het al aan in zijn preview: een paar uur met FIFA Street 3 pillen is tof. Maar hoe lang die extase blijft hangen, durfde hij toen nog niet te zeggen. Nu wel.



(Door: Morgrim)

Bij FIFA Street 3 vermaakte ik me in de previewfase behoorlijk. Logisch, want als je na wat kutten een move in de vingers krijgt, dan doet dat wat met je. Bovendien geniet je van elk nieuw trapveldje dat je betreedt en je swingt een beetje mee met alle tracks die aan je voorbij trekken.
EA heeft wat dat betreft al vaker bewezen in de Street-serie flitsende shit te kunnen neerzetten.
Maar, en daar komt het, bijna al die games werden op den duur ook wat eentonig en konden nimmer de houdbaarheid schenken die bij voorbeeld een FIFA wel bracht. Het waren echte gimmick-games: games die een paar uur heel erg leuk zijn met wat maten op zaterdagavond, maar dag-in-dag-uit spelen, dat deed vrijwel niemand.
Daarom sloot ik mijn preview af met de woorden dat FIFA Street 3 weliswaar cooler dan cool was, maar dat ik nog niet wist of de game ook leuk zou blijven als je hem heel lang speelde, en dat wil je wel met een product waar je dik zestig euro voor neertelt.

FEEST VOOR HET OOG

De stelling dat FIFA Street 3 "cooler is dan cool", daar sta ik nog steeds voor honderd procent achter. De muziek, de uiterlijke interpretatie van de spelers (zie ook kader), de trapveldjes, de opmaak van de menu's, de laadschermen... alles lijkt wel door trendy kunstenaars te zijn vervaardigd. Elk detail is spot on en funny.
Maar niet alleen de vibe is cool, ook de gameplay ziet er goed uit. De moves zijn soepel en de animaties van de schijnbewegingen redelijk schokvrij aan elkaar gekoppeld. Ook de special effects zoals de Gamebreaker en de replays zijn een feest voor het oog.

> **"FIFA STREET 3 BEZIT LANG NIET DE DIEPTE VAN EEN GOEDE SPORTGAME. HET IS MEER MARIO PARTY DAN FIFA 08."**

DANSEN EN SWINGEN

Maar we willen natuurlijk ook lekker ballen. FIFA Street draait zoals iedereen weet om het pingelen, dribbelen, showen en poorten, en ook deel 3 laat de heupen weer helemaal los gaan.
Schijnbewegingen maak je nu door het draaien van de analoge stick, zeg maar de Fight Night procedure. Door op het juiste moment de ene draai te laten volgen door de andere, kun je moves aan elkaar rijgen en feitelijk combo's maken die je, als je alles goed doet, afmaakt met een loeihard schot.
Het scala aan moves, dat per speler verschilt, kan op een aantal manieren uitgebreid worden. Bijvoorbeeld door de bal middels een druk op de driehoek of Y- toets op te wippen en dan alles in de lucht af te werken.



Door de rechterstick in te drukken, kun je de bal weer meer aan de voeten laten plakken. Tenslotte is er ook nog de mogelijkheid om door sprintend tegen de muur op te lopen, een soort salto te maken met bal en al. Het ziet er vet uit en is in sommige situaties dé schijnbeweging bij uitstek.
Net als in de vorige twee delen is al dat gedans en geswing met die leren knikker bedoeld om goals te scoren en de Gamebreaker-meter



(Door: Max)

CROUCH MET ANOREXIA, ROONEY AAN DE ANABOLEN

FIFA Street 3 heeft een goede selectie topspelers aan boord. Er is niemand uit Nederland (óf de spelers willen zich hier niet voor lul laten zetten óf ze kregen te weinig geld óf ze zijn gewoon niet cool genoeg voor EA) maar de vedettes uit Argentinië, Brazilië, Spanje, Duitsland, Engeland, Frankrijk en een aantal andere landen zitten er allemaal in. Soms zelfs de oudjes.
EA heeft heel cool de eigenschappen van de spelers letterlijk uitvergroot. De sierlijke voetballers zijn lang, de lange voetballers extreem lang en bikkels als Gattuso zijn bijkans halve bodybuilders.
De spelers hebben ook echt verschillende sterke punten. Zo is Raul een killer voor de goal en wil je Gerrard echt op het middenveld hebben staan. Een deel van de minpunten van deze game (moeilijk bal afpakken, lastig scoren) is dus op te lossen door de juiste opstelling op het veld neer te zetten.



3



HALEN ALS

- Je nooit van het woord 'afspelen' hebt gehoord.
- Je niet tegen dat saaie realistische voetbal van FIFA 08 kan.
- Je geen last hebt van epilepsie.



Met zo'n lichaamshouding ben je beter geschikt voor de Bundesliga.

vol te laten lopen. En dansen en swingen zul je, want vooral in de moeilijke modes kom je er niet met strak passen. Je zult de bal soulful moeten dribbelen, daarna groovy dienen voor te zetten, om hem tenslotte funky af te maken.

KNOPPENGERAM

Zoals ik al aangaf, is dat grooven met die bal in het begin zeker leuk. Ik garandeer je dat de "wow's" en de "oeha's" de eerste uren door de kamer vliegen. De actie komt vet in beeld en het is een genot om met een speler langs drie man te samba-en om hem vervolgens met een omhaal achter de keeper te salsa-en.

Maar na die eerste euforie, komt helaas de frustratie en vertwijfeling. Want hoe speelbaar is FIFA Street 3 eigenlijk? Kun je de acties wel bewust uitvoeren of is het vaak op goed geluk buttonbashen? En hoe lang blijft het leuk?

FIFA Street heeft altijd twee grote problemen gehad.

Ten eerste was er dat kleine veld waar zich zo'n hoop wild gedoe op afspeelde, dat je vaak het overzicht kwijtraakte en scoren moeilijk was. Ten tweede was het lastig om spelers af te stoppen als ze zulke beestachtige schijnbewegingen bezaten. Om het eerste probleem te "tackelen" heeft EA alle veldjes groter gemaakt en kun je de hekken en muren ook gebruiken bij de moves. Een zeer welkome vernieuwing, die helaas meteen weer teniet wordt gedaan door een man extra in het veld te zetten. Het feit dat de spelers allemaal vrij lang zijn en zeer weidse bewegingen hebben, helpt op dat gebied ook niet mee. Door al die hectische actie en het hoge tempo bemerkte ik dat ik vaak niet bewust mijn moves aanzette, maar tot knoppengeram overging.

Dan de verdediging. In deel 1 was die vrij heftig en kon je echt iedereen ongehoord onderuit trappen. Leuk, maar het sloeg nergens op. In deel 2 werden de defensieve mogelijkheden menselijker, en nu in deel 3 worden we opgescheept met enkel een Capoera-achtige move (die vaak niet werkt) en een korte blok die je echt exact op tijd moet inzetten om succes te hebben. Oftewel, de aanvaller is echt in het voordeel.

Nu weet ik dat FIFA Street 3 om het aanvallen draait, maar zo kom je in de pittige modes en tegen spelers met skillz vreselijk in de problemen. Het werkt gewoon niet.

LEKKER OPPERVLAKKIG

Tel daar het feit bij op dat niet alle modes lekker zijn uitgewerkt (die mode waarin het draait om zoveel mogelijk Gamebreaker-goals te maken, dwingt je urenlang te dribbelen om die meter te laten vollopen) en je kunt niet anders concluderen dan dat de game lang niet de diepte van een goede sportgame bezit. Het is meer Mario Party dan FIFA 08. En misschien is dat ook wel de bedoeling van dit soort spellen. Je wilt immers niet elke dag gevulde hertenreet met truffelsaus eten, een frikadel op z'n tijd is ook heerlijk. Als je dus op zoek bent naar een footie die vooral fun en "oeh's" en "ah's" moet opleveren, dan kun je FIFA Street 3 blind kopen. Zoek je een diepe voetbalgame, neem dan FIFA 08 of Pro Evolution Soccer 2008.



Misschien wel een leuk idee om een spel te maken rond booreilanden; een olieplatformgame.



GAMEBREAKER TIME!

Het blijft een vette uitvinding: de Gamebreaker, de beloning voor al het gestunt met de bal, die feitelijk is afgekeken van de vol lopende turbometer uit het racen. Maak genoeg vette moves en je meter loopt vol. Druk bij een volle meter op de rechter shoulderbutton en een seconde of vijftien zijn jouw ballen vrijwel onhoudbaar... mits de verdediging er niet tussen zit. Want een beetje strategie komt er dit keer wel bij kijken.

Je moet echt oppassen wanneer je de meter gaat gebruiken. In principe is een vrij schot tijdens Gamebreaker-time een goal. Daarom moet je er als verdediging alles aan doen om die bal te blokken of af te pakken en dan in bezit te houden, want vreemd genoeg is de verdedigende kwaliteit van het team dat de Gamebreaker aan heeft staan, niet verbeterd. Dat je het weet.

CONCLUSIE

Iedereen die FIFA Street 3 gaat spelen, zal er zeker fun aan beleven. Hoe lang die fun duurt, hangt af van wat je van het spel verwacht.



J.J.

SCORE **79**

Als je een beetje skillvol bent kun je de Career mode in een uur of tien uit pingelen. Daarna rest de multiplayer fun.

FIFA STREET 3
PS3 / XBOX 360 / DS
ELECTRONIC ARTS
1 – 2 (ONLINE)

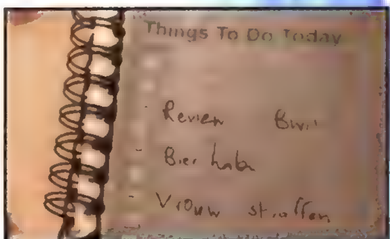
3+

BATTALION WARS 2

Eindredacteur Ed prijst Jurjen regelmatig om het feit dat hij altijd op tijd zijn werk inlevert. Nu vindt Jurjen het leuk om gewaardeerd te worden, dus laat hij zich de complimentjes zeer welgevallen. Maar eigenlijk is het zijn 'Things To Do Today'-boekje dat alle lof verdient, aldus Jurjen.

JURJEN STREEPT TAKEN DOOR

Mijn 'Things To Do Today'-boekje staat altijd rechtop naast mijn computer en geeft aan wat er een bepaalde dag allemaal moet gebeuren. Aan het begin van de dag schrijf ik op een bladzijde van dit boekje zo'n twee tot vijf taken, en elke keer als ik een taak heb voltooid, streep ik deze door. Dat is dus wat ik doe om mijn geld en complimentjes te verdienen. Ik schrijf taken op, om ze later op dezelfde dag weer door te strepen. Ertussendoor tik ik wazige teksten. Er bestaan mindere banen.



HALEN ALS

- Je plezier beleeft aan multi-tasken.
- Je de voorganger echt helemaal te gek vond.
- Je nu ook wel eens online wilt strijden.



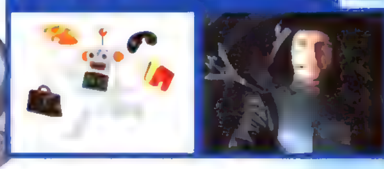
Boer Biet die zwaargewond was geraakt na de vorige luchtaanval en was overgegaan op de fruitteelt omdat hij zonder handen nu eenmaal geen koeien meer kon melken (zie PU 170), was blij dat hij vanwege de granaatscherven in z'n ogen niet kon zien hoe ook z'n laatste twee fruitbomen kapotgeschoten werden.

MEER EENHEDEN

Vandaag staat bovenaan mijn lijstje geschreven 'review Bwii'. Dat betekent dat ik vandaag de review van Battalion Wars 2 voor de Wii ga schrijven. Daar ben ik eigenlijk al een beetje mee begonnen.
Battalion Wars 2 is in feite hetzelfde spel als deel 1, maar dan met wat meer verschillende eenheden. Nog meer eenheden? Jazeker, nog meer eenheden.
Dat is wat spelontwikkelaars wel vaker doen als ze een vervolg op een geslaagd spel moeten maken: ze stoppen er meer levels in of meer wapens of meer vijanden... of meer eenheden, dus. Er zijn dit keer ook meer strijdmachten om aan te voeren.

"ALS JE EEN FOUT MAAKT, HOEF JE ALLEEN MAAR EVEN DIEP TE ZUCHTEN, JE MENTALE NOTITIE TE WIJZIGEN EN OPNIEUW TE BEGINNEN."

BATTALION WARS 2



MENTALE NOTITIES

Helemaal nieuw zijn de boten, inclusief duikboten en slagschepen. Het is best leuk hoor, om af en toe ook eens een bootje te kunnen besturen, maar het verandert niet zoveel aan de manier van spelen. Die manier van spelen lijkt heel erg op de manier waarop je de eerste Battalion Wars speelde. En het lijkt ook wel wat op het werk dat ik doe. Door eens goed naar de plattegrond te kijken of een verkenningsvoertuigje vooruit te sturen, maak je in je hoofd een lijstje van de dingen die je moet doen. Kom je als eerste vijandelijke mitrailleurtorens tegen, dan maak je een mentale notitie: eerst mitrailleurtorens uitschakelen met artillerie. Of met boten, als je een level met boten speelt. Dan kijk je verder en zie je vijandelijke tanks. Dus maak je weer een mentale notitie: daarna tanks uitschakelen met bazooka-poppetjes.
En zo ga je verder tot je alle situaties in het level hebt ontdekt en onthouden.

DIRECT BESTUREN

Als je het 'Things To Do'-lijstje in je hoofd hebt voltooid, hoef je alleen nog maar de juiste eenheden op de juiste momenten aan het werk te zetten om het level te voltooien. Net als in de voorganger kun je zelf elk voertuig of poppetje direct besturen. Dat is en blijft een heel toffe mogelijkheid waarmee BW zich onderscheidt van andere Real Time Strategy-spellen.
Het uitdelen van commando's aan de verschillende (groepen) eenheden is lastig maar na wat oefening goed te doen. Als je de boel een beetje in de vingers hebt, kun je lekker snel en explosief door een level heen ploegen. Het geeft voldoening om de juiste commandokeuzes te maken en tegelijkertijd zelf actief deel te nemen aan de strijd. Als je een fout maakt, hoef je alleen maar even diep te zuchten, je mentale notitie te wijzigen en opnieuw te beginnen.

ONLINE WARS

Naast de missies voor een enkele speler kun je kiezen uit zestien online-slagvelden voor twee spelers, verdeeld over de spelvarianten Assault (speel met een verdedigende partij tegen een aanvallende partij, of andersom), Skirmish (breng je tegenstander binnen de tijd zoveel mogelijk schade toe) en Co-op (samenwerken om doelen te bereiken).
Het werkte tijdens mijn testsessies allemaal uitstekend, zonder vertragingen of haperende beeldverversing.





De meeste mensen hebben geen idee wat er buiten het hoogseizoen allemaal gebeurt op die tropische vakantie-eilandjes.

CONCLUSIE

Battalion Wars 2 vraagt meer van je geheugen dan van je strategisch vernuft, en dat begon me zo halverwege het spel wat te irriteren. Maar ook zonder strategische diepgang zijn de missies best leuk om te voltooien.

JURJEN

SCORE 70

De missies voor één speler doorloop je in acht tot tien uur. Daarna bieden de gevarieerde en goed werkende online-oorlogen nog tientallen uren verder vermaak.

BATTALION WARS 2
Wii
KUJU ENTERTAINMENT / NINTENDO
1 SPELER, 2 SPELERS ONLINE
12+


DE OORLOG VAN DE TOEKOMST BEGINT VANDAAG
VERKRIJGBAAR 29 FEBRUARI
VECHT ONLINE IN ENORME 64 SPELER SLAGVELDEN
FRONTLINES
FUEL OF WAR
WWW.FRONTLINES.COM
VLIEG, RIJ EN SCHIET MET MEER DAN 60
WAPENS EN VOERTUIGEN IN EEN OPEN WERELD
O.A. VERKRIJGBAAR BIJ
vanLeest
MUSIC STORE
www.musicstore.nl
MediaMarkt
free record shop
DYNABYTE
Intertoys
Dixons
Don't miss it.
bart smit
KAOS STUDIOS
THQ
Games for Windows
XBOX 360 LIVE


12+
www.pegi.info
BWii
BATTALION WARS 2
Wi-Fi
STRIJD ONLINE
Bepaal de strategie!
Trek naar het front en leid je manschappen naar de overwinning in het overweldigende Battalion Wars II. Voer het bevel over je troepen met de Wii-afstandsbediening en Nunchuk, en beweeg ze over alle mogelijke terreinen. Je kunt je strategisch inzicht zelfs testen door het online tegen andere spelers op te nemen!
www.nintendo.nl
2007 – 2008 NINTENDO. TM ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 NINTENDO
Wii

KOIZUMI VERSUS MIYAMOTO
WIE VERTELT DE BESTE VERHALEN?



In het Amerikaanse magazine Wired stond een interview met Yoshiaki Koizumi, de regisseur van het - ook in dit blad hooggeprezen - spelletje Super Mario Galaxy. Het interview was vooral interessant omdat Koizumi vertelde dat hij en zijn baas Miyamoto nogal van mening verschillen over de rol van verhalen in videogames.

Koizumi werkt al zestien jaar bij Nintendo en heeft onder meer een stevige stempel gedrukt op de achtergrondverhalen van de Zelda-avonturen Link's Awakening, Ocarina of Time en Majora's Mask.
Zijn pogingen om dit soort verhalen wat meer diepgang te geven, konden echter niet altijd de goedkeuring van Miyamoto wegdragen. “Dus probeerde ik stiekem manieren te vinden om die verhalen er een beetje ongemerkt door te drukken”, zegt Koizumi in het interview.
“Veel van de door EAD (voornaamste ontwikkelstudio van Nintendo) gemaakte games met een uitgebreid verhaal hebben dit vooral aan mijn invloed te danken. Maar het zijn aspecten van de games waar Miyamoto niet zo gek op was, en hem soms ook niet zo goed bevielen.”

HERHALINGEN

Als je dit zo leest, dan kun je het eigenlijk moeilijk oneens zijn met Koizumi. Want ook al was Miyamoto de eerste mens op Aarde die een soort verhaal voor een videogame (Donkey Kong) bedacht, sindsdien is hij nogal in herhalingen gevallen.

"HET IS BIJNA ALTIJD NIET-RELEVANTE PRIETPRAAT ALS IEMAND SPREEKT VAN EEN DIEPGRAVEND VERHAAL IN EEN VIDEOGAME."



Kijk naar het achtergrondverhaal dat vrijwel elk avontuurlijk spel van Mario kenmerkt: de prinses is ontvoerd door Bowser en Mario moet haar gaan bevrijden. Elke keer hetzelfde liedje.
Kan die Miyamoto niet eens wat nieuws verzinnen? En waarom accepteert hij het niet gewoon wanneer creatieve mensen als Koizumi proberen eens wat meer diepgang aan de verhalen in Nintendo-games mee te geven? Is het arrogantie? Jaloezie?
Niets van dat, naar mijn mening. Ik noem het visie.



HET ESSENTIËLE

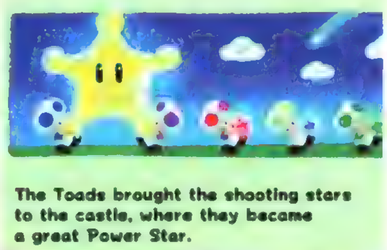
Wat Koizumi naar mijn idee over het hoofd ziet, is dat achtergrondverhalen in videogames sowieso geen relevante diepgang hebben. Want ze doen niets meer dan wat de term 'achtergrondverhalen' al suggereert: ze schetsen een achtergrond voor het essentiële van een verhalende videogame. Dit essentiële is de beleving van de acties en de ontwikkeling van het hoofdpersonage.
Het mooie van videogames is nu juist dat de speler die acties en ontwikkeling van het hoofdpersonage zelf in de hand heeft, en dus tijdens het spelen werkelijk bestuurt en beleeft.
Dit 'beleven' in videogames is heel wat anders dan het 'meeleven' met een hoofdpersonage in boeken en films, waar de diepgang juist wel in het vertelde verhaal schuilt (of ontbreekt).

DIEPGANG

Hoeveel zogenaamde diepgang het vertelde verhaal ook heeft, de diepgang die een videogame bij uitstek kenmerkt, schuilt in het beleefde verhaal, zoals dat enerzijds door de dirigerende elementen van de spelontwikkelaar en anderzijds door de acties en keuzes van de speler wordt bepaald.
Het achtergrondverhaal is niets meer dan dat: er wordt een situatie van disharmonie geschetst die door de inbreng van de speler tot een evenwichtig einde gebracht moet worden.
De functie van een achtergrondverhaal in een videogame is het schetsen van de situatie, de motivatie en het doel, zowel aan het begin van het spel als tussen de acties door. En daar houdt het dan ook wel zo'n beetje mee op.

SPROOKJESBOEK

Het is bijna altijd niet-relevante prietpraat als iemand spreekt van een diepgravend verhaal in een videogame.
Anders dan mensen als Koizumi denken, voegen pretentieuze verhaaltjes namelijk helemaal niet zoveel toe aan de beleving van een videogame, en al helemaal geen diepgang.



Neem nu iets wat Koizumi bij Super Mario Galaxy min of meer tegen de zin van Miyamoto erdoor heeft gedrukt: dat sprookjesboek in de bibliotheek.
Misschien heb je het al eens opengeslagen. Het staat vol diepzinnige en knap geschreven verhalen die gaandeweg het avontuur beschikbaar komen.
Nu heb ik de meest fantastische verhalen beleefd in Galaxy, maar die stonden niet in dat boek. Sterker nog: ik vind dat boek verreweg het zwakste element in dat spel. Omdat het overbodig is.

FRONTLINES

Ondanks steeds langer wordende files, kilometerheffingen en het milieu dat langzaam naar de filistijnen gaat, blijft de auto voor miljarden mensen de Heilige Koe. Maar wat als er helemaal geen benzine meer is om in die dure gezinsbak rond te cruisen? Die vraag vormt het achtergrondverhaal voor Frontlines: Fuel of War. Jan (die zelf een dikke Volvo rijdt) waagde zich op dit slagveld in de nabije toekomst.



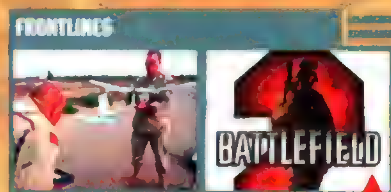
De feiten zijn duidelijk: er is een oliecrisis aan de gang in de nabije toekomst waarbij Amerika en Europa knokken tegen Rusland en China. Die eerste noemen zich de Western Coalition, de tweede de Red Star Alliance.
Het verhaal wordt verteld middels een oorlogsverslaggever die de missies aan elkaar praat. Het werkt naar behoren en gaf me tot op zekere hoogte het gevoel ergens doelbewust mee bezig te zijn. Hoe tof ik Quake Wars bijvoorbeeld ook vind, de multiplayer objective based gameplay is ingebed in een grotere context maar schietend, vliegend en bommen gooiend ben je dat na tien minuten vergeten.
De singleplayer opzet van Frontlines werkt, en ook al schiet je vijand na vijand na vijand na vijand overhoop, de 'stakes are always high' om maar even een Amerikaanse uitdrukking te gebruiken. Missies zijn spannend van opzet (ook al doe je redelijk bekende dingen) de actie is intens en er zijn zowaar wat plottwisten aanwezig. Toe maar!

DE SLAGROOM

In de singleplayer leer je alvast omgaan met alle wapens en gadgets die in multiplayer volledig tot hun recht komen. Het principe: knokken om objectives rond een voortdurend opschuivende frontlinie, werkt erg goed en er is altijd actie, zowel in singleplayer als in multiplayer.
Verschil in singleplayer is natuurlijk dat jij en je computergestuurde manschappen voortdurend oprukken en de vijand hoofdzakelijk verdedigt en niks in te nemen heeft. In multiplayer veert de strijd voortdurend op en neer.
Wel is de balans, met name in singleplayer, een beetje scheef vooral wanneer je met de drones gaat stoeien. Deze op afstand bestuurbare robots komen in allerlei variaties en zijn de slagroom op de taart. Zo kun je met een soort minitank richting de vijand tuffen terwijl je zelf veilig in een bunker staat.
De drones zijn behoorlijk krachtig en ik schoot op deze wijze menig vijand van afstand naar het hiernamaals terwijl de A.I. geen zoekactie richting mijn persoon ondernam. En dat was maar goed ook want als je de drones bemant, kun je natuurlijk geen wapen hanteren en ben je extra kwetsbaar.

JOUW ROL

In multiplayer heb je veel minder carte blanche, al waren in de open bèta de drones naar mijn mening ook nog wat overpowered. De ontwikkelaar heeft beloofd hieraan te gaan schaven maar op moment van schrijven was de winkelversie nog niet uit, dus dat zal de komende maanden nog moeten blijken.
Afgezien van de bekende klassen die je kent uit andere teambased online shooters, kun je je alter ego





"FRONTLINES IS EEN HEERLIJKE MULTIPLAYER SHOOTER WAARIN VOOR DE VERANDERING OOK DE SINGLEPLAYER NU EENS ECHT LEUK IS OM TE DOEN."



Wat een knal! Dat doet me denken aan die keer dat ik een pot bedorven zure haring openmaakte...



FUEL OF WAR

JAN BELANDT IN EEN (OLIE)CRISIS

ook nog een rol aanmeten. Deze rollen zijn Ground Support, Air Support, Countermeasure Support en Drone Technician (daar is ie!). Die laatste wordt volgens mij massaal favoriet. Het is dan ook hilarisch om een minivoertuigje op afstand onder een tank van de tegenpartij te rijden en vervolgens te laten exploderen. Zeker als je weet dat in de tank die vriend van je zit die je al de hele tijd via de chat loopt uit te lachen omdat hij je al vijf keer 'geowned' heeft. Dat zal hem leren! Ook een minihelikoptertje met raketjes en een soort kanon op wieltjes zorgt voor veel explosieve momenten tijdens multiplayer battles.
Al spelend kun je de verschillende rollen upgraden in drie levels waarna de gadgets en speciale vaardigheden van de verschillende rollen in kracht toenemen. Ben je een Air Support op level drie dan kun je een ZMBI Fuel-Air Bomb Strike aan de kant van de Red Aliance oproepen en aan de kant van de Westerse coalitie beschik je dan over een vernietigende VC24 Gryphon Gunship Air Strike.

BEKEND MAAR GOED

Al met al heb ik me uistekend vermaakt met de fluitende kogels, brullende explosies en vernuftige drone gadgets. De gameplay zou nog een tikje meer balans kunnen gebruiken maar dat neemt niet weg dat Frontlines een heerlijke multiplayer shooter is waar voor de verandering ook de singleplayer nu eens echt leuk is om te doen. Het is allemaal redelijk bekende kost maar wat het doet, doet het gewoon goed. Bovendien zorgen de moderne oorlogsgadgets voor een frisse injectie.
Frontlines biedt dus genoeg brandstof om je heel wat uurtjes heerlijk aan te warmen.









HALEN ALS

- Je een (iets meer) arcade variant van Quake Wars zoekt.
- Je een leuke multiplayer én singleplayer shooter zoekt.
- Battlefield een alltime favorite van je is.

VAN MODMAKER TOT ONTWIKKELAAR

Het zal je maar gebeuren: je maakt een Modificatie (mod) voor Battlefield 1942 die vervolgens meer dan drie miljoen keer gedownload wordt!
We praten natuurlijk over de roemruchte Desert Combat mod. Het overkwam een groep vrienden uit New York die verslaafd raakten aan Battlefield 1942 en zelf een moderne variant in elkaar knutselden. De vrienden richtten hiervoor een bedrijfje op genaamd Trauma Studios, dat al snel werd opgekocht door de Zweedse Battlefield-ontwikkelaar DICE… die de studio nog geen negen maanden erna alweer sloot! Alle Trauma Studio medewerkers werd weliswaar een baan aangeboden bij DICE maar de sneaky Zweden hadden zich op deze manier verzekerd van de tech én de rechten op de Desert Combat. Bovendien hadden de Mod makers meegewerkt aan Battlefield 2. Deze dubieuze actie zorgde er in ieder geval voor dat een aantal Trauma Studios medewerkers met een trauma achterbleven. Overigens niet heel lang want men vormde een nieuwe studio genaamd Kaos Studios en begon voor THQ dapper aan Frontlines. DICE werd niet veel later zelf opgekocht door Electronic Arts.



CONCLUSIE

Vernieuwing in games is een groot goed maar geen dogma. Fronlines citeert duidelijk uit Battlefield, Quake Wars en Call of Duty (de multiplayer) en knalt er begin 2008 lekker in. Een online hit(je) is geboren!



JAN

SCORE **80**

Omdat je eigenlijk meteen in de actie zit en een gevecht altijd in de buurt is, blijf je dit (zeker online) gewoon spelen, spelen en spelen. De singleplayer is bovendien nu eens geen verplicht nummertje en zeker de moeite waard.

FRONTLINES FUEL OF WAR
PC / XBOX 360 / PS3
KAOS STUDIOS / THQ
PC 1 - 64 /
XBOX 360 1 - 32 SPELERS
PC / XBOX 360 OUT NOW /
PS3 NNB

16+

MAGIE & ILLUSIE:

We wilden er eigenlijk niet aan beginnen, maar op een of andere manier heeft Jurjen dan toch een review van een virtuele trukendoos voor de Nintendo DS in dit verder zo coole blad gegoocheld. Gelukkig is zijn verhaaltje minder slaapverwekkend dan je bij zo'n product zou verwachten.



Tijdens de stroomstoring van augustus 2007 lukte het mij om mijn vrouw wederom zwanger te goochelen. Wat betekent dat er in april 2008 een nieuwe Tiersma op deze planeet wordt verwacht.
Nu is dat op zich niet zo'n probleem, ware het niet dat er al twee van die blagen onder mijn hoede vallen en zoiets nogal wat kosten met zich mee blijkt te brengen. Zo eist de oudste op vrijwel elke feestdag een grote doos Lego, en wil de jongste met enige regelmaat wat eten en een schone Huggie.
Vooruitblikkend op een volgende mond om te voeden, leek het me een goed idee mijn werkterrein alvast wat te verleggen. Want hoe leuk het ook is om videogames te bespreken, veel geld levert het niet op.
Precies op het moment dat ik dat had bedacht, belde de postbode aan. Hij bracht me een pakje dat een soort goochelcursus voor de Nintendo DS bleek te bevatten. Dat kon natuurlijk geen toeval zijn. Pamela Anderson maak je borst maar nat, want Hans Klok krijgt concurrentie!

BIJZONDERE SPEELKAARTEN

De goocheldoos (ik bedoel niet Pamela Anderson maar de verpakking van dit "spel" voor de DS) bevatte naast de DS Card een pakje speelkaarten. Heel normale speelkaarten, dacht ik, tot ik me er wat verder in verdiepte en ontdekte dat het een pakje zeer bijzondere speelkaarten betrof. Langzaam maar zeker drong tot me door wat hiermee mogelijk was.
Na twee keer oefenen haastte ik me naar Muriëlle om op haar mijn beste truc uit te proberen. Ze moest ongezien een kaart bij mij trekken, en deze kaart met de rug naar boven naast mijn DS leggen. Op het scherm van de DS tikte ik vervolgens aan dat Muriëlle een ongehuwde vrouw was van het sterrenbeeld weegschaal. En, simsalabim, in beeld verscheen de schoppenaas!
'Dat meen je niet! Dat meen je niet!' gilde Muriëlle, terwijl ze me iets te hard op mijn rug sloeg. Inderdaad, dat was precies de kaart die zij naast mijn DS had gelegd. Pamela Anderson, maak nu ook je andere borst maar nat, want ik heb mijn lotsbestemming gevonden!





OUWE HAVIK

Nu is het op zich niet zo bijzonder dat ik een vrouw laat gillen, dus wilde ik het ook wel eens bij Steven proberen. Echter, op een of andere manier maakte deze bebaarde jongeman me zenuwachtig, want ik keek niet goed en tikte ook iets verkeerd aan. Waardoor dus niet de kaart verscheen die hij naast de DS



MAAR NU EVEN SERIEUS

Je kunt erom lachen, maar Magie & Illusie is zeker geen slecht product. Door het basisaanbod aan trucs, spelletjes en aanverwante aardigheidjes elke dag even te spelen of te oefenen, verdien je magiepunten en komen telkens weer nieuwe dingen beschikbaar, tot een totaal van zo'n dertig trucs en spelletjes.
Sommige trucs (SOLO MAGIC) worden door de DS bij jou uitgevoerd (je moet bijvoorbeeld een kaart in gedachten nemen die de DS vervolgens laat verdwijnen), andere trucs (MAGIC SHOW) worden duidelijk uitgelegd en kun je vervolgens uitvoeren voor een publiek met behulp van de DS. Er zijn ook kleine spelletjes toegevoegd (MAGIC TRAINING), bijvoorbeeld twee varianten op patience, een oefening in spiegelbeeldschrijven en een oefening in 'voor-jezelf-tellen'.
Tussen de trucs zitten natuurlijk best wat doorzichtige dingen maar als je ze goed uitvoert, kun je met sommige trucs inderdaad mensen versteld laten staan.
Wel erg jammer dat alle teksten in het spel Engels zijn, helemaal omdat de titel van dit product iets anders suggereert. Verder is de presentatie even speels als duidelijk.





Bij ons in de stad trad laatst een illusionist op die gespecialiseerd was in verdwijntrucs. Het was opvallend hoeveel mannen hun schoonmoeder voor die voorstelling hadden uitgenodigd.



LEER GOOCHELTRUCS EN LAAT JE VRIENDEN VERSTELD STAAN



Het schijnt dat Hans Klok, Pamela Anderson er graag bij wilde hebben omdat ze zo goed zou zijn in blowjobs.

had gelegd, maar een andere. God, wat voelde ik me lullig, helemaal toen het de tweede keer ook alweer mis ging.
'Eh, ik moet hier duidelijk nog wat mee oefenen,' was het beste wat ik kon verzinnen. Steven kon niet anders dan zijn schouders ophalen en me aankijken alsof ik niet helemaal in orde was, zo'n beetje zijn standaard uitdrukking als hij me ziet.



Ed had er de hele tijd met zijn neus bovenop gezeten en begreep meteen dat ik vooraf al moest weten welke kaart er naast mijn DS lag. 'Anders kon je nooit weten dat de kaart in beeld niet klopte!'
Hij had mij door, die ouwe havik, hij had mij door. Oefenen, moest ik, oefenen.
Of misschien was dat hele goochelgedoe gewoon niets voor mij.



Zoiets maakte m'n zoon ooit toen ik 'm vroeg om z'n handtekening.

OPLICHTEN

Ondertussen heb ik besloten toch maar gewoon videogames te blijven bespreken. Dus Pamela Anderson, maak die borsten maar weer droog. Als de kinderen te duur worden, kan ik altijd nog de belasting oplichten. Een beetje goochelen met dames en cijfers, dat gaat nog wel, maar als er écht moet worden opgetreden, val ik al snel als een aas uit de mouw.



"PAMELA ANDERSON, MAAK JE BORST MAAR NAT!"

ALS IK KON TOVEREN, DAN

JAN: ...zou ik met een knip van mijn vingers onzichtbaar willen worden, vooral zo rond de deadline lijkt me dat wel handig.
MAARTEN: ...had ik geen drie dagen nodig om mijn belastingformulieren in te vullen.
JEROEN: ...zou ik de tijd willen kunnen stilzetten. Het lijkt me heerlijk om gewoon de hele wereld op hold te zetten en zo lang ik wil te relaxen.
ED: ...was ik de beste tennisser van de wereld. Ik zou dan slechts één keer per jaar een wedstrijd spelen, en dan de nummer 1 van de ATP-ranking van dat jaar van de baan vegen.
NIELS: ...reisde ik terug naar de middeleeuwen. Zo'n enorme veldslag zou ik graag eens meemaken... maar dan tover ik mezelf natuurlijk wel een beetje in de achterhoede.
JURJEN: ...verplaatste ik mezelf onmiddellijk naar Mushroom Kingdom om de prinses te redden.
J.J.: ...zou ik Ed een wat slechter geheugen schenken, zodat ik niet de enige was die de deadlines vergat.

HALEN ALS

- Je wel eens iets heel anders met je DS wilt doen.
- Je goed begrijpt dat dit niet echt een spel maar een soort goochelcursus is.
- Je graag je vrienden versteld wilt laten staan.

CONCLUSIE

Dit soort dingen stop ik normaal gesproken niet in mijn DS, maar ik heb er wel enorm veel plezier aan beleefd. Als de teksten in het Nederlands waren, was de score 75 geweest.

JURJEN

SCORE **65**

Door elke dag tien minuten te spelen of te oefenen, komt dagelijks een nieuwe truc of aanverwant spelletje beschikbaar. Als je goed oefent en de geheimen niet verklapt, kun je heel wat toekomstige verjaardagen of familiebijeenkomsten opleuken met je trucs.

MAGIE & ILLUSIE: LEER GOOCHELTRUCS EN LAAT JE VRIENDEN VERSTELD STAAN
TENYO / NINTENDO
DS
1 SPELER
OUT NOW
3+

LOST PLANET

Op de Xbox 360 een kraker, op de PC vanwege vele bugs een natte drol. Wat wordt het op de PS3? J.J. keert nogmaals terug naar de verlaten sneeuwvlakten van Lost Planet.

> "IK VIND DE 360-VERSIE ER FRISSER UITZIEN, MAAR VOOR DE REST IMPONEERT VEEL VAN DE ACTIE EEN JAAR NA DATO NOG STEEDS."



Wat vraagt elke journalist zich af als een game die al op platform X en Y is uitgekomen, een jaar later ook op platform Z verschijnt? Inderdaad, 'of er nog iets nieuws in de game zit'. Ook ik ging meteen in m'n persmap kijken wat Capcom had bedacht om Lost Planet op de PS3 'anders' te maken dan de Xbox 360-versie.

WIJFFIE D'R BIJ

En ja hoor; er was een nieuw speelbaar personage, een dame genaamd Luka, je kon met de drie nieuwe personages uit de PC-versie aan de slag (waaronder die Mega Man gast) en alle downloadable content van de PC-versie was aanwezig. Een paar minuten keek ik glazig naar m'n papieren uit de persmap. En toen dacht ik 'waar gaat dit in hemelsnaam over?' De PS3-versie heeft een extra speelbaar karakter in de vorm van een dame... Whoehoe! De Xbox 360-fans zullen massaal de straat op gaan om beklag te doen over deze vorm van discriminatie...

TWEE KEER KOPEN?

En toen begon het me te dagen. Dat hele gezeur over 'extra features van zo'n nieuwe versie' is eigenlijk een ongehoord staaltje fanboy gedrag. En wij als pers doen er aan mee! Eén extra personage maakt een game écht niet beter. Heb jij ooit wel eens een game gekocht op je PS3 die je al op je Xbox 360 had? Nee toch?





Wat je wilt, is dat een developer de port spatgelijk en eventueel met wegneming van fouten in de winkel legt. Capcom heeft Lost Planet heus niet voor de PS3 gemaakt met het doel de kopers met een 360 nogmaals de portemonnee te laten trekken...
Vandaar dat ik de game gewoon bekijk als... Lost Planet.

UITDAGING, ACTIE EN SPANNING

Ik vroeg me af of ik diezelfde super vibe zou krijgen als toen bij de 360-versie. Daarnaast keek ik naar het huidige aanbod aan shooters op de PS3.
Als ik dat alles overweeg, kan ik niet anders concluderen dan dat ik LP aan elke shooterfan die de 360 of PC-versie NIET heeft gespeeld, kan aanraden. Sure, Call of Duty 4 is de max op de PS3 en LP haalt dat niveau niet, maar qua uitdaging, actie en spanning veegt de game de rest van het aanbod (inclusief Resistance: Fall of Men) weg.
Ik vind de 360-versie er frisser uitzien, maar voor de rest imponeert veel van de actie een jaar na dato nog steeds. Vooral de vele explosies en monsterlijke eindbazen die je moet mollen, zullen je bijblijven.
Heb je een PS3 en ben je op zoek naar een goede shooter, dan kun je LP zo halen. Je krijgt een brute singeplayer-ervaring en een aardige multipayer mode als bonus. En eerlijk is eerlijk, noem mij drie andere shooters op de PS3 waarover je dit kunt zeggen...

J.J. TROTSEERT OPNIEUW DE KOU

WAAR GING VERLOREN PLANEET OOK AL WEER OVER...

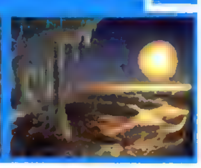
Lost Planet is een shooter van Japanse makelij en dat is a. een unicum en b. te merken aan de gameplay.
Lost Planet speelt zich af op een bevroren, apocalyptische planeet waar een buitenaards ras huishoudt. Een klein groepje overblijvers probeert de aliens te bestrijden en jij speelt daarvan de held Wayne.
De actie die zich vervolgens in dit ijzige avontuur ontrolt, biedt een intrigerende mix van typisch Westers spierballenvertoon (dikke wapens, vette explosies, stoere soldaten en uiteenspattende vijanden) en echte Japanse actiestijl (mechs, eindbazen, de Japans grafische stijl, het moralisme en vooral de ongekende moeilijkheidsgraad).
Elke missie eindigt naar eeuwenoud Japans gebruik met een bitch van een eindbaas en om het je nog moeilijker te maken, moet je tijdens het knallen niet alleen op je health letten maar ook op de juice die je thermopak (het is koud) warm houdt.
Als je LP uitspeelt op hard, dan kan je wat!



HALEN ALS

LOST PLANET





CONCLUSIE

Dat Lost Planet een jaar na dato niet aanvoelt als een avondje kijken naar seniorenomroep MAX, zegt genoeg over de kwaliteit van deze shooter.



J.J.

SCORE 85

Lost Planet speel je binnen een uur of twaalf uit en daarna begin je opnieuw...

LOST PLANET
CAPCOM / ELECTRONIC ARTS
PS3
ONLINE: 1 - 16
OUT NOW

16+

Nu bij Free Record Shop

PLAYSTATION 3 STARTER PACK



40 GB VERSIE +
RATCHET & CLANK +
FIFA 2008 +
EXTRA SIXAXIS CONTROLLER

499.99

SKULLCANDY

DE HIPSTE HEADPHONES VAN HET MOMENT
ZIJN NU TE KOOP BIJ FREE RECORD SHOP



KIJK VOOR MEER INFORMATIE
OP WWW.SKULLCANDY.NL

free record shop
THAT'S ENTERTAINMENT

www.FreeRecordShop.nl

BEAUTIFUL

Bigger is better! Het maakt wel degelijk uit hoe groot ie is, niet alleen wat je er mee doet. Hé, we hebben het wel over Katamari hier. Beautiful Katamari wel te verstaan. Viespeuk!

Japanners hebben de gave om een simpel concept uit het echte leven aan te kleden met eenvoudige handelingen, en deze zo om te toveren tot vermakelijke gameplay. Het simpelste voorbeeld is de fascinatie van mensen om twee beestjes, en mensen zelf, tegen elkaar te laten vechten om er zo achter te komen welke/wie het sterkste is. Uit dit principe is immers de gehele Pokémon serie voortgekomen.

Een minder voor de hand liggende fascinatie van de mens is het oprollen van materiaal met een bal, om zo een nog grotere bal te maken. Of ben ik nu opeens de enige die dit gegeven interessant vind? Ja hoor, het zal wel. Nou ja, ik was vroeger in ieder geval altijd met veel plezier sneeuwballen over alle rotzooi op de grond heen aan het rollen, met een grote ronde verzameling van sneeuw, bladeren, en takken als gevolg. Ook een sneeuwbal die van een berg naar beneden rolt en zo groter wordt, bekend uit menig tekenfilm, sprak altijd tot mijn verbeelding. En de simpele handeling van het rollen van een bal over rotzooi om deze zo groter te maken, is (nog steeds) de spil van de gameplay van Beautiful Katamari.



(Door: **Dennis**)
Het Cup Noodles Syndroom veroorzaakt een op een giraf lijkende zwelling op het hoofd.



Had Jos Verstappen misschien toch gelijk toen hij ooit als excuus voor z'n zoveelste crash zei, dat ie moest uitwijken voor een Katamari.

"JE BEGINT MET GUMMETJES, MUNTEN EN SNOEPJES, OM TE EINDIGEN MET MENSEN, AUTO'S EN ZELFS COMPLETE KERMISATTRACTIES."

ROLLEN

Een voor de hand liggend punt van kritiek op dit vierde Katamari deel is dat er niets nieuws onder de zon is. De King of the Cosmos, jouw vader, heeft per ongeluk met een tennisbal een zwart gat geschapen. Het is nu aan jou, de kleine Prins, om grote ronde voorwerpen bij elkaar te rollen om de missende sterren en planeten te vervangen. Dit doe je door vanuit de Princedom wereld de aanwezige



Ze noemen Mars ook wel De Rode Planeet. Maar hoe moet je deze roze dan noemen? Totally... Nuts?



(Door: **Idiot**)
Zou dit Tetris zijn op een heel moeilijk niveau?



(Door: **SandScorpion**)

KATAMARI

STEVEN RUIMT DE ROTZOOI OP

levels te bezoeken, ieder met een ander thema en te behalen doel. Veelal moet je er voor zorgen dat je binnen de gestelde tijdslimiet jouw bal, in de volksmond Katamari genoemd, tot de juiste omvang hebt weten te rollen. Soms wordt er een ander criterium gesteld, zoals het rollen over bepaalde voorwerpen, maar dit heeft verder geen invloed op de gameplay.
Het rollen zelf doe je wederom met behulp van beide analoge knuppels en dat werkt over het algemeen goed maar is niet erg intuïtief. Met name 180 graden om je as draaien, voelt onnatuurlijk stroef aan.



(Door: GehaktbalHenk)

GUMMETJES EN AUTO'S

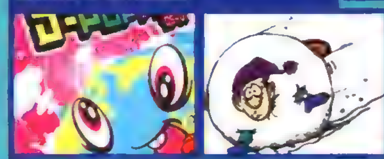
Ook kunnen de raakpunten van jouw Katamari met de omgeving soms tot irritaties leiden, maar dit is een probleem dat gezien de gameplay niet verholpen kan worden. Je begint namelijk met het oprollen van kleine voorwerpen om vervolgens, nadat jouw Katamari een bepaalde maat heeft bereikt, naar een nieuw gebied in het level te rollen en aan het grote werk te beginnen. Je begint dus met gummetjes, munten en snoepjes, om te eindigen met mensen, auto's en zelfs complete kermisattracties. Soms ben je dus met een grote Katamari door een kleine ruimte aan het rollen en blijf je achter van alles en nog wat hangen.

TWEE BALLEN

De overstap naar de 360 brengt een ondubbelzinnig voordeel met zich mee. Beautiful Katamari plukt namelijk de vruchten van het strakke Xbox Live netwerk. Op leaderboards kun je bijhouden wie de grootste Katamari heeft weten te rollen in de verschillende levels. Daarnaast kun je uiteraard ook een multiplayer mode induiken om online uit te vechten wie de grootste heeft (waarbij de taak is bepaalde voorwerpen op te rollen).
De online mode van Beautiful Katamari is een welkome toevoeging maar moet nog wel verder aangekleed worden in komende delen wil het interessant blijven. Er is meer mogelijk met dit gameplay principe dan dit simpele speltype.
De offline co-op mode is overigens ook wederom aanwezig, waarbij je samen met een medespeler de besturing van één Katamari deelt (terwijl je aan de omvang werkt.



BEAUTIFUL KATAMARI



Een ander minpuntje is dat ondanks dat de levels vanuit het Princedom worden aangegeven met een thema, deze tijdens het spelen zelf visueel niet opvallend van elkaar verschillen en beperkt zijn in aantal. Sowieso is er weinig moeite genomen om de Prins en de levels die hij bezoekt, grafisch te onderscheiden van de vorige delen, los van de aangename HD resolutie.
Om dan toch nog positief af te sluiten (want net zoals zijn voorgangers is Beautiful Katamari gewoon verslavend om te spelen), verdienen de altijd bizarre vormgeving en muziekjes wederom een pluim. J-Pop liefhebbers zullen smullen!

HALEN ALS

- Je als doorgewinterde Xbox gamer nog nooit een grote Katamari hebt gerold.
- Je iedere winter voor de deur een sneeuwpop uit de grond stampt.
- Je genoeg hebt van realistisch geweld en de Unreal 3 engine.

CONCLUSIE

De stap van PS2 naar 360 heeft weinig vernieuwingen met zich meegebracht, waardoor eenieder die de eerste drie delen heeft gespeeld bij zichzelf te rade moet gaan of hij of zij inmiddels nog niet is uitgerold. Evengoed houdt de gameplay stand en blijft het op een vreemde manier vermakelijk om de grootst mogelijke Katamari te rollen.

STEVEN

SCORE 76

De aanwezige levels ben je zo doorgerold maar zijn met name interessant om nogmaals te spelen dankzij de uitdaging een goede score op het online leaderboard neer te zetten. Ook de online en co op mode versterken de replay value.

BEAUTIFUL KATAMARI
XBOX 360
BANDAI NAMCO / ATARI
1-2 SPELERS
OUT NOW
3+

UNIVERSE AT WAR:

Voor een rechtgeaarde RTS gamer als Jan wordt 2008 een mooi jaar. Met Halo Wars, EndWar, Demi-God (nieuwste game van Chris 'Supreme Commander' Taylor), Kane's Wrath, Empire: Total War en natuurlijk StarCraft 2 in het verschiet hoeven de strategen zich niet te vervelen. Maar eerst dook Janneman in Universe at War van de makers van Star Wars: Empire at War.



Het lijkt een schilderij van Van Gogh uit z'n Parkinson periode.

Tijdens het spelen van Universe at War (UaW) moest ik veelvuldig denken aan StarCraft. Ook in Petroglyph's strategische sciencefiction B-film epos speel je één voor één de drie speelbare rassen vrij. Eerst speel je met de The Novus, dan The Hierarchy en als laatste The Masari. Het gekke is dat je in de singleplayer campagne niet de volledige techtree van de speelbare kampen kunt uitproberen. Dit kan wel in de scenario modi, in skirmish en uiteraard online. Ik vind dit een vreemde keuze. Alsof de singleplayer campagne een soort opstapje is naar de echte gameplay die pas in multiplayer (en scenario en skirmish) volledig tot wasdom komt. Vreemd.

IRONIE

Waar ik wel erg om gelachen heb, is de ironie die zich manifesteert in onder andere de tussenfilmpjes. The Hierarchy zijn duivelser dan duivels en worden echt als de ultieme slechteriken neergezet. The Novus komen naar voren als pratende, intelligente, vriendelijke robots en The Masari zijn hilarisch met hun arrogante, hooghartige gedrag. Alle sciencefiction B-films worden geciteerd en qua verhaal wordt cliché op cliché gestapeld. Nogmaals, het is bewust gedaan dus neem het allemaal niet te serieus.

VERSCHIL MOET ER ZIJN

The Hierarchy, The Novus en The Masari ogen zeer gevarieerd en spelen compleet anders.
The Novus deden me een beetje denken aan The Zerg uit StarCraft. Ze komen in grote getale maar zijn ook kwetsbaar. Het toffe van The Novus is dat ze middels een groot antennenetwerk overal op de map kunnen teleporteren.
The Hierarchy zijn traag, lomp maar enorm sterk. Vooral hun Walkers zijn destructief en ogen alsof ze zo uit War of the Worlds zijn gelopen. De Harvesters van The Hierarchy zuigen gebouwen en materiaal op voor energie.
The Masari tot slot zijn het meest klassieke ras van de drie. Je bouwt met hen 'ouderwets' een basis, traint verschillende units en je schakelt tussen de modes Light & Dark om je te focussen op aanvallen of juist verdedigen. De Masari units zijn behoorlijk duur maar wel erg krachtig.

ZOOM

Het is echt heel tof om met de verschillende rassen te stoeien, hoewel het slagveld af en toe vrij chaotisch wordt.

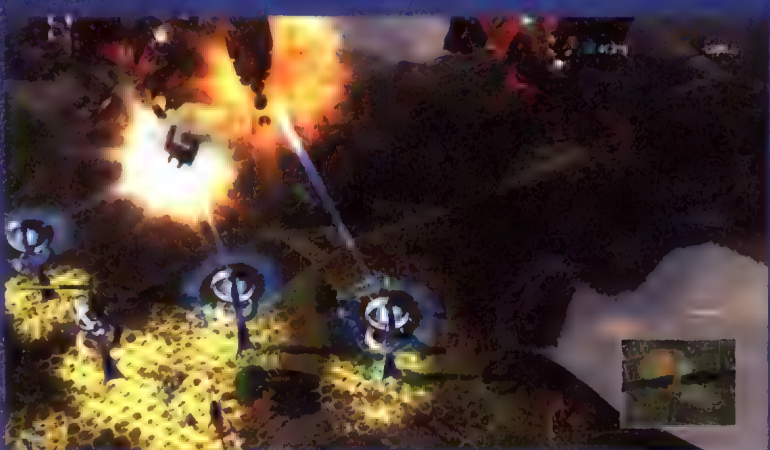


Dat komt vooral door de beperking van de camera; je kunt namelijk nauwelijks uitzoomen. Nu hoeft niet iedere game over een Supreme Commander -achtige Google Earth zoomfunctie te beschikken, maar een beetje uitzoomen was geen overbodige luxe geweest. De game kent verder nogal wat lichteffecten, explosies en



EARTH ASSAULT CROSS PLATFORM

Universe at War verschijnt ook voor Microsoft's spelcomputer en volgens de laatste berichten moet dat begin maart het geval zijn. Mijn fingerspitzengefühl, zesde zintuig en 'gut feeling' zeggen me dat dit wat later wordt. Zelf ben ik erg benieuwd naar de besturing op de 360. Aangezien de makers van EndWar en Halo Wars beide speciale besturingen hebben ontworpen voor de 360 controller, ben ik erg nieuwsgierig waarmee Petroglyph op de proppen komt.
Voorts kijk ik uit naar de cross platform mogelijkheden. Gamers met de PC-versie kunnen knokken tegen Xbox 360 gamers en vice versa. Gewaagd, aangezien de PC-besturing volgens mij, zeker bij een RTS, nog altijd nauwkeuriger is met muis en toetsenbord. De Xbox 360 versie is zogezegd nog niet uit, dus dit heb ik nog niet kunnen testen, maar ik ben benieuwd.



EARTH ASSAULT

VOORPROEFJE ?
Er is een PC demo beschikbaar dus als je eerst wilt weten wat voor weirde RTS game je op het punt staat aan te schaffen, surf dan naar www.sega.com/gamesite/universeatwar/fullsite/



JAN HOUDT OVERZICHT IN OLD SCHOOL RTS



"HET IS ECHT HEEL TOF OM MET DE VERSCHILLENDE RASSEN TE STOEIEN, HOEWEL HET SLAGVELD AF EN TOE VRIJ CHAOTISCH WORDT."



gekke wapens (o.a. wervelwinden veroorzakers) en temidden van deze heftigheid heb je soms totaal geen overzicht meer.

ONLINE ADDER
UaW komt het best tot zijn recht in multiplayer. De Scenario modes (een soort open landjepik) zijn ook tof en in skirmish kun je eveneens lekker los, maar toch blijft de onvoorspelbaarheid van menselijke tegenstanders het leukst. Bovendien kun je hier je units upgraden en middels een medaillesysteem speciale verdiende powers naar het slagveld brengen. Van te voren weet je niet wat voor 'medailles' je tegenstander kiest, dus er is al meteen een vorm van spanning.
Toch zit er ook een hele vervelende adder onder het gras met betrekking tot online gameplay. De tofste online mode, Conquer The World, is namelijk alleen beschikbaar als je voor de PC een Live Gold abonnement neemt. En dat kost geld, niet veel, een paar tientjes op jaarbasis, maar toch. PC gamers spelen al decennia lang gratis online en nu moet je opeens gaan betalen. Als je al een Xbox Live Gold account hebt, kun je gewoon met dat account spelen maar PC only gamers moeten voor toegang tot Conquer The World lappen. Windows Live laat wat dat betreft zijn lelijke gezicht zien.
Toch raad ik iedereen die deze game speelt zeker aan zo'n account te nemen, aangezien het uitdagen van andere spelers in deze mode echt heel tof is.
Ook achievements, rankings, medailles en cross platform gameplay zijn toffe onderdelen van Windows Live maar om daar nu bij de PC gamer geld voor te vragen... ik weet het niet. Als je met een Silver account speelt, speel je feitelijk een mindere versie en dat vind ik een beetje dubieus.

KLOPPEND HART
Al met al heb ik me vermaakt met UaW, al hangt het Windows Live verhaal wel als een donkere wolk boven deze game, juist omdat multiplayer het kloppend hart is van dit spel. Ik heb een Xbox 360 Gold account en ben een PC gamer, dus mij stond niets in de weg. En in dat geval valt er absoluut genoeg te genieten.





Zo ziet het er ongeveer uit op de redactie als onze stagiair Florian tosti's heeft gemaakt.

HALEN ALS
- Je smult van films en series als War of the Worlds, Buck Rogers, Independence Day, Star Trek en Mars Attacks.
- Je toch al een Xbox Live Gold account hebt.
- Je in afwachting van StarCraft 2 een toffe scifi RTS wilt spelen.

CONCLUSIE
Onder het smakelijke B-film sausje en de drie speelbare partijen, gaat een opvallende 'old school' gameplay schuil. Dat zorgt voor weinig verrassende maar plezierige en pittige RTS battles. De game maakt echter een aantal vreemde keuzes die voor puntenaftrek zorgen. Sterkste punt van Universe at War is de multiplayer: het oogt allemaal een beetje gek maar is wel erg lekker!

JAN

SCORE **78**

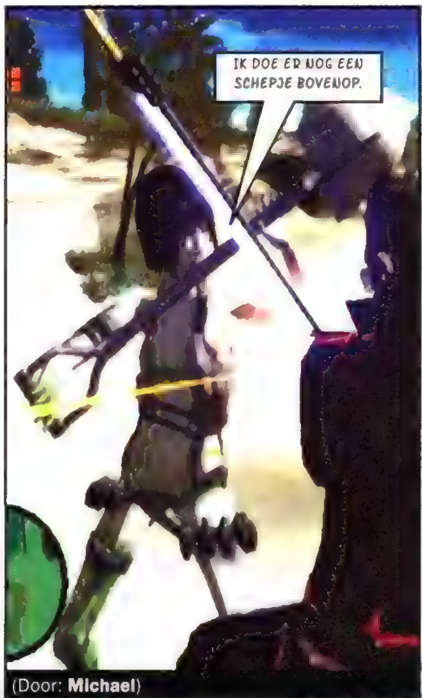
Je kan genoeg tijd doorbrengen met de singleplayer, skirmish en scenario modes, maar ik zal de meeste van deze dik aangezette RTS popcorn in online multiplayer verschalken.

UNIVERSE AT WAR
PC / XBOX 360
PETROGLYPH / SEGA
PC OUT NOW / XBOX 360 MAART 2008
16+

NO MORE HE

"Ik weet dat veel gamers ongeduldig zijn." Zo begint No More Heroes. Jurjen is helemaal idolaat van dit eigenzinnige spel, dus wil hij zijn review ook met die woorden beginnen. Vooruit dan maar...

"Ik weet dat veel gamers ongeduldig zijn."
De woorden zijn uitgesproken door een Johnny Knoxville-achtige punker die je ziet rondrijden op een motor die zo overdreven breed is dat hij lijkt op een X-wing. Je weet wel, dat ruimteschip uit Star Wars. Vervolgens schetst deze persoon, die niet Johnny Knoxville maar Travis Touchdown heet, wat er de vorige avond is gebeurd.



(Door: **Michael**)

SOFTPORNO

Travis was platzak, dus nam hij een baantje aan als huurmoordenaar. Na het onthoofden van The Drifter, verscheen een jongedame met een naam die de oudere liefhebber van softporno (Ed kent haar ongetwijfeld) bekend zal voorkomen: Sylvia Chrystel [de echte heet Sylvia Kristel - Ed].
Zij vertelde Travis dat hij daarnet de nummer elf op de ranglijst van huurmoordenaars had vermoord, en dat er dus nog tien boven hem stonden. 'Ik wil nummer één zijn', zegt Travis. En hij praat verder: "Wat dacht je ervan? Kort en simpel genoeg voor je? Het wordt een lange, zware weg. Maar wie weet? Het kon wel eens kickass worden. Of gevaarlijk. Of het gaat totaal zuigen. Wat denk je ervan, vriend? Doe met me mee. Laten we eens zien hoever we kunnen komen. Jij daar, met die Wii-afstandsbediening in je hand. Druk simpelweg op de A-knop. Laat het bloedvergieten beginnen!"

SCARFACE

Na zo'n vliegende start kan een spel weinig meer verkeerd doen. En dat doet het spel ook niet. Tenminste, nog niet in de volgende scène.
Je ziet John... eh Travis, een spetterende entree maken bij een landhuis dat duidelijk is geïnspireerd door dat van Tony Montana uit de film Scarface.
In één vloeiende beweging lukt het Travis om van zijn motor te springen, zijn Beam Katana te trekken, twee aangesnelde wachters in stukken te hakken en een coole pose aan te nemen. Als hij vervolgens "Fuckhead!" roept, ben je helemaal in de stemming om met hakken te beginnen. En hakken zul je.



In de Kamasutra wordt dit standje ook wel De Bruin Besnorde Meeuw Met De Lamme Vleugel genoemd.

ZWART BLOED

Je kunt hoog hakken of laag hakken door op de A-knop te drukken. Wisselen tussen hoog en laag doe je door simpelweg met de afstandsbediening omhoog of omlaag te wijzen.
Als je zo de tegenstander een aantal keren hebt getroffen, staat het beeld even stil en verschijnt een grote pijl over je slachtoffer. Zwiep de afstandsbediening in de richting die de pijl aangeeft om je tegenstander te onthoofden (horizontale zwiep) of in twee helften te splijten (verticale zwiep), en een fontein van zwart bloed en een regen van muntjes spuit uit het gehakte lichaam.
Als vijanden een beetje dicht op elkaar staan, kun je met een horizontale zwiep zo vier of vijf lichamen aan stukken hakken. En dat geeft naast een groteske kliederbende ook enorm veel voldoening.

VLOEKEN

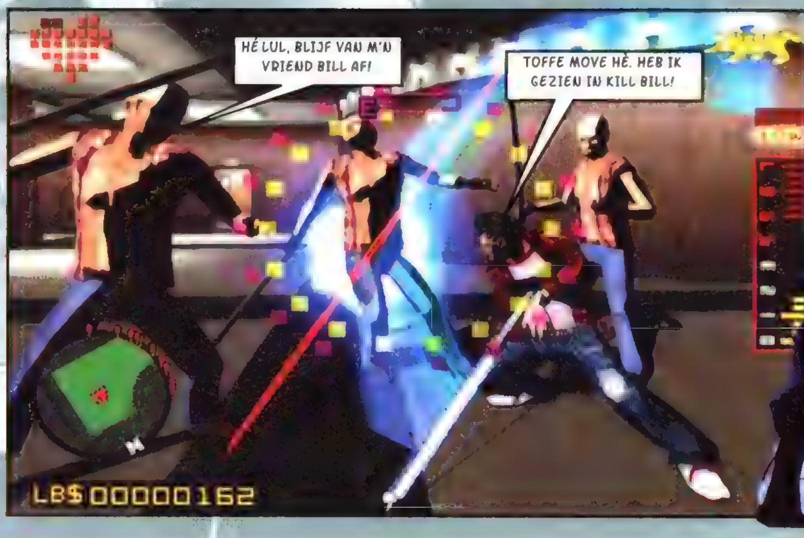
Ja, je las het goed: er spuit zwart bloed uit de vijanden. Tenminste, als je de Europese of Japanse versie speelt, in de VS is het bloed wel gewoon rood van kleur. Deze milde censuur betekent niet meteen dat je de game kunt spelen

> "MORE HEROES GROSSIERT IN ORGIEËN VAN GEWELD, BRUTE FINISHING MOVES, VERKNIPTE ZIELEN EN SEKSUELE INSINUATIES."

KILL BILL, STAR WARS EN THE STRANGLERS

Naast veel fantastische eigen verzinsels zit de game tjokvol subtiele en minder subtiele verwijzingen naar iconen uit de hedendaagse jongerencultuur.
Naast overduidelijke verwijzingen naar Kill Bill (zie screen) en Star Wars, herkent de oplettende speler onder meer het volgende: The Sex Pistols, The Stranglers, Space Invaders, Virtual Boy, Sailor Moon, Akira, Rocky, Ikaruga, Snatcher, The Warriors en Killer 7. Maar er valt nog veel meer te ontdekken!





...ROES

POWER UNLIMITED GOLD

JURJEN ZWIEPT MENSEN IN STUKKEN

FRANZ KAFKA

No More Heroes is ontsproten aan het bizarre brein van Suda 51, die niet alleen een groot liefhebber is van 'Lucha Libre' worstelen maar ook van de Duitse schrijver Franz Kafka. Als je bekend bent met Kafka's boeken als Het Proces en De Gedaanteverwisseling, dan weet je dat deze schrijver zijn hoofdpersonage graag zonder waarschuwing in de meest absurde situaties werpt, waarschijnlijk bedoeld als symbool voor de ontwortelde mens die in onze moderne tijden wordt geboren. Het is een gedachtegang die gemakkelijk in Suda's games Killer 7 (op scherm) en No More Heroes is te herkennen.





met een overgevoelige moeder in de kamer.

No More Heroes grossiert namelijk royaal in orgieën van geweld, brute finishing moves, verknipte zielen en seksuele insinuaties, terwijl niet alleen de ledematen maar ook de vloeken je om de oren vliegen.

Eén van de hoogtepunten is toch wel de teder ogende jongedame op de zesde plaats, die na een verloren partij een granaat in haar mond steekt en op die manier zowel haar hoofd als haar rechterschouder van haar romp blaast.

Vervolgens mag je haar onthoofde lichaam zelf naar een kuil dragen om haar te begraven. Je bestuurt dus letterlijk Travis, die het lijk van dat meisje teder in handen draagt.

Je hebt het al begrepen, Wii-bezitter: dit is de game die je deze maand moet gaan halen.

ZWERFVUIL

De smeuïge haklevels worden omhuld en verbonden door een GTA-achtige stad die Santa Destroy is genoemd. Hierin rijd je op je motor tussen verschillende locaties met als voornaamste doel genoeg cash te verzamelen om de toegangskosten voor een volgend gevecht te kunnen betalen.

Je verdient het geld met zowel loop-en-hak-missies als met bijbaantjes als grasmaaien, vuilnis ophalen en benzine tanken. Die bijbaantjes klinken suf, en dat zijn ze ook wel, maar ik vond het fantastisch om ze te doen. Niet zozeer vanwege de briljante besturing of zo, hoewel die soms best leuk is bedacht, maar gewoon omdat het allemaal zo heerlijk absurd is en er zo geinig uitziet.

Als Travis Touchdown, de ultracoole huurmoordenaar die over het grasveld loopt om zwerfvuil te verzamelen, met zijn katana een blikje heeft geprikt, moet je de afstandsbediening omhoog zwiepen om het in het containertje op zijn rug te werpen. Dat is toch fantastisch?



(Door: **Shadowman**)
Kun je nagaan hoe m'n zijspan er uitziet!



RAFELIGE RANDJES

Minder fantastisch is die GTA-achtige stad. Simpelweg omdat er weinig valt te beleven. Je kunt mensen, bomen en lantaarnpalen omver rijden, en dat was het wel zo'n beetje. Je kunt geen auto's jatten of hoeren in elkaar rossen. Het rijden op die grote motor gaat ook niet erg soepel. De beeldversing hapert, en ik kwam zelfs wel eens klem te zitten tussen twee muurtjes.

Nu kun je zeggen dat dit soort rafelige randjes wel passen bij een game met zo'n hoog punkgehalte, en tot op zekere hoogte voelt zo'n excuus ook wel terecht.

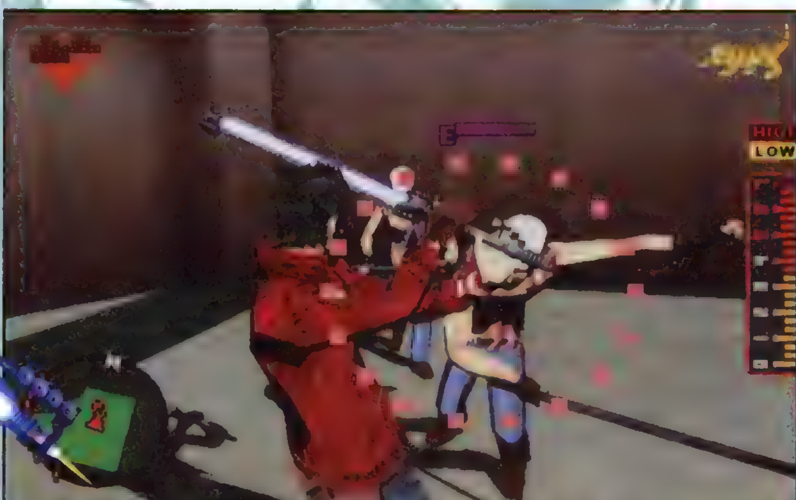
De game doet zoveel goed op zo'n fantastisch eigenzinnige manier dat ik No More Heroes de zwakke puntjes graag vergeef. Maar ik wil ze wel even genoemd hebben.

Nou goed, ongeduldige gamer, dat was het dan wel weer. Lees maar snel de conclusie.



HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]



(Door: **Duucmasta**)
In de game zit een cheat waardoor al het bloed in 8-bit blokjes uit elkaar spat.

CONCLUSIE

Liefhebbers van technische perfectie moeten ver bij dit spel vandaan blijven, maar als je kickt op brute actie, Tarantino-achtige personages, punkachtige provocaties, vilein absurdisme en een overdosis ongepolijste eigenzinnigheid, dan ga je helemaal verliefd worden op deze nieuwe sensatie van Suda 51. Fuck man, wat een game!



JURJEN

SCORE **90**

In vijftien uur ben je er doorheen, en dan ga je de game gewoon rustig nog een keertje spelen.

NO MORE HEROES
Wii
GRASSHOPPER / GLOBAL DISTRIBUTION GAMES
1 SPELER
OUT NOW
18+

FINAL FANTASY (I EN II) ANNIVERSARY EDITION

Jeroen kan zich best voorstellen dat wanneer iets succesvol is, je de formule hergebruikt. Hij merkt er alleen wel bij op dat je dan op moet passen dat het de mensen niet gaat irriteren. En Square-Enix begeeft zich wat dat betreft op glad ijs.



Ooit begon de ontwikkeling van Final Fantasy als een noodgreep. Squaresoft had het zwaar in de game-industrie en zag dat concurrent Enix successen behaalde met een rollenspel genaamd Dragon Quest en besloot ten einde raad ook maar zo'n spel te maken. Het zou erop of eronder worden voor Squaresoft. Inmiddels weet je dat Final Fantasy een enorm succes is geworden en zelfs is uitgegroeid tot een melkkoe bij uitstek. En dat laatste baart mij zorgen.

JUBILEUM

Square-Enix teert in mijn ogen te veel op oude successen. Ook de Anniversary Editions van FF I en FF II zijn feitelijk niet meer dan deze twee klassiekers in een "nieuw" jasje op de PSP. Iets minder pixelig dan vroeger en dat is eigenlijk het enige verschil. Voor de rest zijn deze twee games hetzelfde als de GBA/Micro versies (Final Fantasy I, II: Dawn of Souls) of de PlayStation versie (Final Fantasy Origins) die op het moment stof liggen te happen in menig speelgoedwinkel.

Oké, de beeldkwaliteit van deze PSP versie is natuurlijk beter, maar de ervaring, namelijk grinden tot je een ons weegt, is hetzelfde. Daar is niets mis mee; persoonlijk vind ik dat best leuk. Beetje heen en weer lopen in een bosrijk gebied om vervolgens alleen de X-knop ingedrukt te houden om tegenstanders te verslaan. En voor die 30 Euro die de games per stuk kosten, haal je ook nog eens een stukje geschiedenis in huis, als je niet al de GBA/Micro/PlayStation versie thuis hebt liggen dan.

TE MAKKELIJK

Het is te makkelijk wat Square-Enix hier doet. Een oude game pakken, stof eraf blazen, nieuw likje verf en tadaa we hebben weer een spelletje in de schappen liggen dat ongetwijfeld geld op gaat leveren.

Ik ben er echter wel een beetje klaar mee. Er is niet veel mis met Final Fantasy; (het vechtsysteem is wellicht wat oubollig) maar het grootste probleem is dat het zo gedateerd overkomt omdat we dit al zo vaak hebben gespeeld.

CONCLUSIE

Final Fantasy is een stukje geschiedenis en steekt als old-school RPG nog steeds goed in elkaar. Het is alleen zo jammer dat de meesten van ons het ondertussen allemaal wel een keer gezien hebben.



JEROEN

SCORE **70**

Voor beide games geldt dat je zo'n 35+ uur nodig hebt om de aftiteling te kunnen bekijken.

FINAL FANTASY (I EN II)
ANNIVERSARY EDITION
PSP
SQUARE-ENIX / GAMEWORLD
1 SPELER
OUT NOW

3+

XBOX 360

DANCING STAGE UNIVERSE

Jeroen heeft één keer een Dancing Stage feestje gegeven thuis, daarbij stootte hij zijn teen zo ongenadig hard dat ie gelijk besloot nooit meer een dansspelletje te spelen. Tot deze maand Dancing Stage Universe binnenkwam, en hij ineens, tot ieders verbazing, de stoute schoenen aantrok...

Iedereen kent het principe van Dancing Stage, toch? Nou voor die paar Spanbroekers die geen idee hebben, hier een korte uitleg.

Als speler sta je op een mat die aangesloten is op je spelcomputer, en is voorzien van vier pijlen (omhoog, omlaag, links en rechts) plus de vier actie toetsen. Vervolgens kies je een muziekje en gaan er pijlen van onder naar boven over het beeldscherm bewegen.

Het is zaak om op het juiste moment, wanneer de pijl in het daarvoor bestemde silhouet terechtkomt, op de corresponderende pijl op de mat te stappen. En je raadt het al: de pijlen zullen steeds sneller verschijnen en je zult steeds meer inspanning moeten leveren om het tempo te kunnen blijven volgen. Het is leuk, wanneer het werkt.



KUT MET PEREN

In Dancing Stage Universe werkt het echter niet en dat is vooral te wijten aan de dansmat. Kijk, dansen in de arcades is natuurlijk vet, maar om nu diezelfde moves ten toon te spreiden in je huiskamer op een plastic matje dat bij iedere beweging verschuift of aan je voeten blijft plakken, is natuurlijk kut met peren. Maar dat is niet alles: ook de wisselwerking tussen de muziek en de pijlen (die op de maat van de muziek zouden moeten verschijnen) lijkt niet te kloppen. Je hebt steeds het idee dat je uit de maat op de mat staat te springen. Herstel stampen, want alleen stevig trappen wordt opgepikt door de game.

STAGIAIRES



Ik begon tijdens het spelen sterk aan mezelf te twijfelen. Kon ik er nou helemaal niks van, was ik echt zo'n stijve hark?

Voor de zekerheid heb ik nog even onze stagiaires gevraagd om de game ook eens te testen, en wat bleek: zij hadden last van precies dezelfde euvels. Ook zij kregen het niet voor elkaar om op een normale manier perfecte danspasjes neer te zetten. Zie je wel dacht ik toen bij mezelf, dit spel klopt niet.

Het is jammer voor iedereen die zat te wachten op een degelijke Dancing Stage game, maar DS Universe is zonde van je geld.



Wolter Kroeshaar wilde eigenlijk een kapsel als Dries Roelvink: een dansmatje.

CONCLUSIE

Dancing Stage Universe werkt niet naar behoren. Konami kan weer terug naar de tekentafel.



JEROEN

SCORE **50**

Vermoedelijk vind je al snel iets leukers te doen.

DANCING STAGE UNIVERSE
XBOX 360
KONAMI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

3+


PC DVD-ROM
1 slachtoffer, 10 verdachten
6'6"
6'0"
5'6"
5'0"
4'6"
4'0"
3'6"
3'0"
Een bloedstollende detective game, met een duivels plot
B.Sokal
SINKING ISLAND
MOORD IN HET PARADIJS
Release 30 januari 2008
Engels gesproken,
Nederlands ondertiteld
www.sinking-island.com
12+
www.pegi.info
White Birds
Micro Application
easy computing

TELEFOONNIEUWS

OXBOW PHONE BY SAGEM

We hebben het hier in deze rubriek meestal over "dure" telefoontjes, of in ieder geval over telefoontjes waar je minimaal een abonnement voor af moet sluiten. Maar omdat we denken dat er onder jullie ook heel wat prepaid bellers zitten, schenken we deze maand even aandacht aan een fraai telefoontje uit die categorie.

De Oxbow Phone van Sagem is een mooi matzwart telefoontje in een uniek Oxbow ontwerp. Daarnaast krijg je bij het pakket ook nog eens een bijpassend hoesje. Verwacht van de telefoon overigens geen revolutionaire mogelijkheden; het is gewoon een heel degelijk telefoontje met een VGA camera en een MP3 speler, waarbij het telefoontje ook nog eens Micro SD kaartjes slikt.

Wel zo makkelijk natuurlijk voor je muziekbestanden en opslagcapaciteit voor je foto's.
Maar er is meer; als je dit prepaid pakket aanschaft (€ 79,99) krijg je een gratis ski- of snowboardles en er zit een gratis Salt Magazine bij.



MaffeMugShot

Hé, is dat niet The Prince of all Cosmos uit Beautiful Katamari? Maar waarom zit er een stippellijntje om hem heen? Nou, het is de bedoeling dat je het figuurtje (netjes) uitknipt en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer/object en druk af!



De winnaar van vorige maand is Tom Hellings. Hij wint een Nationale Entertainment Bon ter waarde van 50 Euro.





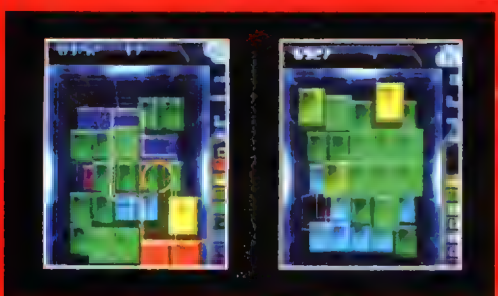
GAMES

Alle games zijn getest op de Sony Ericsson W910i. De geteste games en andere zijn te downloaden via wap.powerunlimited.nl of door bijgaande code te SMS-en. Daarbij worden eenmalige kosten in rekening gebracht van 4,50 per game. Je zit dus niet vast aan een abonnement. (spellen kunnen per toestel verschillen).

TETRIS BLOCKOUT

EA MOBILE.EA.COM

Toen we Tetris Blockout voor het eerst speelden, begrepen we er geen fluit van. Het punt is namelijk dat we hier te maken hebben met een 3D variant op het ouderwetse en bovendien platte Tetris.
In Blockout zie je het speelveld echter van bovenaf en kun je de Tetris blokken geheel ronddraaien.
Dat betekent goed opletten waar je een blok het beste kan plaatsen, en tegelijkertijd hoe je dan in hemelsnaam dat blokje dient te draaien. Want het kost soms heel wat tijd om uit te vinden hoe het blokje precies in elkaar zit. En tja, tijd in een puzzelspel als Tetris, dat heb je niet echt.
Het is vooral veel oefenen tot je het op een gegeven moment begrijpt.
En op dat moment komt deze Tetris-versie helemaal tot zijn recht. Dan zie je ineens de magie van het spel.



SCORE: 8

THE SIMS POOL

EA MOBILE.EA.COM

Bespraken we vorige maand The Sims DJ, deze maand doen we opnieuw een Sims game. Niet omdat we hier ineens zulke Sims fans zijn geworden, maar gewoon omdat het vrijwel altijd degelijke games zijn. Ditmaal dus The Sims Pool, een spelletje waarmee je kunt poolbiljarten.
Wederom maak je een Sim aan, en je kunt binnen no time een balletje in een gaatje mikken. Alles werkt met het numerieke toetsenbord en dat gaat super. Je richt op de ballen die je in de gaatjes wilt rammen en klaar is kees.
Het spel begint uiterst simpel en wordt heel langzaam steeds een tikkie moeilijker. Precies zoals het hoort.
Het mag dan weliswaar een The Sims game zijn maar toch hebben we ons hier tijdens saaie bus- en treinreisjes heel goed mee vermaakt.



SCORE: 7

GRATIS

DOWNLOAD DE COVER ALS WALLPAPER



Ga naar wap.powerunlimited.nl via je browser en haal die gratis wallpaper op. Iedere maand tref je hier de nieuwste cover aan.

DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG DOUBLE TROUBLE

Wii - VIRTUAL CONSOLE

Er zijn maar weinig videogame-iconen die constante kwaliteit representeren. Donkey Kong is niet één van hen. Helemaal niet na het belabberde Donkey Kong Barrel Blast/Jet Race dat een paar maanden geleden onze Wii vervuilde.

Om de vieze smaak van die bagger een beetje weg te spoelen, zijn we op diezelfde Wii de klassieker Donkey Kong Country 3 gaan spelen, en dat beviel een stuk beter. Wel jammer dat we niet met Donkey of Diddy kunnen spelen, maar de special moves van Dixie (zweven) en baby-bokito Kiddie (koprollen en harde klappen uitdelen) mogen er ook zijn.

In dit laatste, grootste en meest veelzijdige deel uit de DKC-serie wordt de platformactie meer dan ooit verrijkt met zoekopdrachten en andere avontuurlijke elementen. De graphics zijn, net als in de twee voorgangers, van een kwaliteit die ook anno 2008 nog respect afdwingt en de muziek maakt ons vrolijk.

Het wordt tijd dat Donkey Kong himself weer eens een avontuur van deze kwaliteit gaat beleven.





800 PUNTEN **SPELERS 1 - 2** **SCORE** ★★★★☆

BUBBLE BOBBLE

Wii - VIRTUAL CONSOLE

Tegenwoordig worden huisvrouwen vaker dan vroeger serieus genomen door spelontwikkelaars. Wat natuurlijk niet betekent dat er vroeger geen huisvrouwen bestonden; alleen, je zag ze nooit op straat. Want zij zaten thuis en speelden Bubble Bobble. Alleen of met manlief, dat kon ze niet schelen.

Bellen blazen, monstertjes vangen in bellen, bellen stukprikken en fruit pakken; dat is wat huisvrouwen anno 1990 het liefste deden. En natuurlijk zo soepel mogelijk langs die bellen omhoog stuiteren, met de springknop ingedrukt. Heerlijk. Dat muziekje ook, tadadada, tadadadaaa!

Bubble Bobble is een fenomeen op zich, daar moet je geen grappen over maken. Ga het eens bekijken op YouTube, wellicht raak jij ook instant verliefd op dit charmante actiespelletje dat vooral met twee spelers goed is voor vele verslavende uurtjes.

Je kunt het spel voor vijf euro binnenhalen. Misschien wil je vriendin, vrouw of moeder de helft wel meebetalen.





500 PUNTEN **SPELERS 1 - 2** **SCORE** ★★★☆☆

STARTROPICS

Wii · VIRTUAL CONSOLE

Haaalohaaa, StarTropics! Nintendo's geheime meesterwerkje, dat om obscure redenen nooit door Nintendo zelf in Europa is uitgebracht. Al hield dat de grijze import niet tegen. Maar goed, hij is nu dus officieel gearriveerd, gewoon te downloaden voor 500 punten.
En is het spel dat waard? Ja, absoluut. Als je tenminste de eerste Zelda voor de NES eveneens kon waarderen. Want daar lijkt StarTropics erg op, ook al gebruikt je personage geen zwaard en boemerang maar een jojo en een honkbalknuppel.
De uitdagingen worden gelukkig al snel heel anders dan je in Zelda gewend bent, en er zitten echt een paar prachtige puzzels en labyrinten tussen. Al spelende begin je die typische Nintendo-kwaliteit en spitsvondigheden steeds meer te waarderen, en vraag je je af waarom dit nooit de superhit is geworden die het had moeten zijn.
Heel fijn dus, dat dit spel een herkansing krijgt op de Virtual Console!





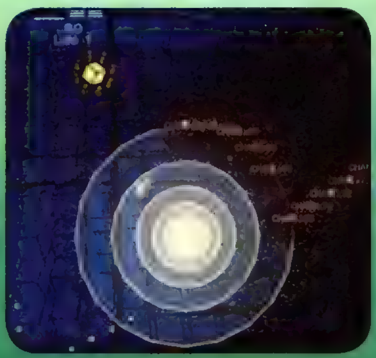
500 PUNTEN SPELERS 1 SCORE ★★★★☆

RIFF: EVERYDAY SHOOTER

PLAYSTATION 3 - PSN

Heel kort door de bocht, is Riff: Everyday Shooter gewoon Geometry Wars met gitaarriedeltjes erachter. Nee zonder dollen: Everyday Shooter heeft heel erg veel weg van de game van Bizarre.
Je bestuurt wederom een niet nader te noemen figuurtje met de linker analoge stick en knalt met de rechter op alles wat jouw kant op geslingerd wordt. Dit alles onder het genot van lekkere gitaarriedeltjes.
Het lijkt er in eerste instantie op dat Everyday Shooter het moet hebben van het muzikale aspect, net als bijvoorbeeld Every Extend Extra of Lumines, maar niets is minder waar. De gitaarriedeltjes fungeren slechts als achtergrondmuziek en hebben niets maar dan ook niets met het spelelement te maken.
Doel van de game is natuurlijk zoveel mogelijk punten te scoren, en de beste manier om dit te doen, is door een kettingreactie te veroorzaken. Op deze manier veeg je alle achtergebleven punten op.
Heeft de PS3 met games als Blast Factor, Super Stardust HD en Nucleus inmiddels niet genoeg van dit soort games, vraag je je wellicht af. Daar heb je ons inziens een punt, maar los daarvan, is in dat rijtje van soortgelijke spelletjes Super Stardust HD onze favoriet en komt Riff Everyday Shooter net voor Nucleus.
Riff is dus best een leuk spelletje, maar mocht je dan toch een Geometry Wars kloon aan willen schaffen, dan beleef je waarschijnlijk meer plezier aan Super Stardust HD.





€ 5,99 SPELERS 1 SCORE ★★★☆☆

PAIN

PLAYSTATION 3 - PSN

Toen PAIN destijds werd aangekondigd, had het meteen onze aandacht. Nu we er echter wat langer mee gespeeld hebben, is die interesse in die game voor een groot gedeelte weer weggeëbd. Sterker nog, na de eerste vijftien minuten spelen, hadden we het wel een beetje gezien.
Maar zullen we toch maar even uitleggen wat PAIN nu precies is?
Oké; PAIN is een vreemd spelletje. Jij vuurt namelijk een mannetje af op een stukje stad door middel van een gigantische katapult, met als doel het mannetje zoveel mogelijk pijn te laten lijden. Dat is alles en dat is, zoals gezegd, leuk voor precies vijftien minuten. Het is een grappig gezicht om allerlei objecten of stellages in te zien storten als jouw mannetje er tegenaan kegelt en zeker als er gigantische kettingreacties ontstaan, zit je met een grote grijns te kijken.
Probleem is alleen dat dit het enige is waar het hele spel uit bestaat. PAIN is dan ook alleen bedoeld voor mensen die heel af en toe, effe kort een gamepie spelen. Ben je echter op zoek naar iets waar je langer van kunt genieten, dan moeten we je deze download zonder meer afraden.





€ 7,99 SPELERS 1 - 2 SCORE ★★☆☆☆

COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Jeroen Roding, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma, Murielle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Paula Vrolijk - de Vries (marketing manager) Karin Bieshaar, Csilla van Eijkelenburg, Kieke Escarabajal, Veronique de Groot,
UITGEVER Martin Smelt
ALGEMEEN DIRECTEUR Wouter Hendrikse
FINANCIEEL DIRECTEUR Richard Mul
VNU LABS Gerard Sombroek (coördinator)
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
ACCOUNT MANAGERS Karel Broshuis,Ivo Meijer, Pim Versteijne, Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
COMMERCIEEL MANAGER Danny Francken
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
DRUK Roto Smeets Utrecht

Abonnementen
Abonneren kan via de website www. pu .nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 41,40. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen doorgegeven via de website of per mail. Ook vragen over het abonnement graag mailen aan abonnementen@powerunlimited.nl.
Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

PU CREW VLIEGT VAN HOT NAAR HER

MAAR ZOUDEN ZE ER OOK OP VAKANTIE GAAN?

We hebben de afgelopen maand weer heel wat vliegtuigmaaltijdjes weggewerkt op weg naar een van de vele perstrips waar we voor uitgenodigd werden. Of zo'n trip tof is, hangt natuurlijk vooral van de game af die we er te zien krijgen. Is ie vet, dan zijn we blij; is ie nep, dan druipen we teleurgesteld af. Maar wat als we op die plekken op vakantie zouden gaan?
De PU-crew levert, gratis en geheel vrijblijvend, VVV-informatie in een notendop.

PARIJS (BOURNE SUPREMECY)
Een prachtige stad waar ik me zonder problemen een weekje kan vermaken. Ook als je niet van cultuur houdt, is er genoeg te doen. Zo wemelt het er van de mooie chicks. Ga dan wel in de zomer, want in de winter vriezen je ballen eraf op het terras.

GUILDFORD (RACE DRIVER GRID)
Pittoresk stadje in Surrey. Alleen aan te raden als je klef romantisch wilt doen met je vriendin, anders ga je er dood van verveling. Het tempo waarin het bier uit de tap van de plaatselijke pub komt, is wat dat betreft veelzeggend.

DALLAS (ALIENS - VERSLAG VOLGT VOLGENDE MAAND)
Ik bezocht in Dallas het prachtige Dallas World Aquarium en de plaats waarvandaan president Kennedy werd doodgeschoten, daar is nu een interessante expositie gevestigd. Het hoogtepunt van mijn trip was toch wel de rodeo in het nabijgelegen Forth Worth. Het is een beetje wreed, maar het keihard tegen de grond werken van koeien heeft zeker een bepaalde schoonheid. Ik ga het in Drenthe ook maar eens introduceren.

CHAMPAIGN (RED FACTION: GUERRILLA)
Champaign is een Amerikaanse studentenstad waar de Universiteit van Illinois zijn zetel heeft. Kortom; veel dronken chicks en schreeuwerige gasten in de kroegen rond de Campus. Dus als dat je ding is... Voor de rest: ijskoude winters en warme zomers.

LONDEN (VIKING)
Londen is gewoon een toffe stad. Alleen rijden die idioten aan de verkeerde kant van de weg! Het was bijna wéér een trip geweest waardoor ik in het ziekenhuis belandde. December is trouwens de leukste maand om deze stad (met je vriendin) te bezoeken, zeker als je een beetje romantisch bent aangelegd.

ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Ed heeft weer wat grappige onzin uit de teksten van de redacteuren verzameld. Hij heeft de vertaling er maar weer even achter gezet.

- Het is schieten of geschoten worden (beschoten worden)
- Lariekul (lariekoek óf flauwekul)
- Wildelingen (wilden óf woestelingen)
- Vrouwelijke gamers die steeds meer voeten in de aarde krijgen (voet aan de grond?)
- Zenuwtergend (zenuwslopend óf hemeltergend)
- Menig bad guy wordt over de reling gejaagd (over de kling)
- In het holst van de leeuw (uuuh...)

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

25% Jeroen vragen, smeken, bidden om nóg eens te vertellen hoe GTA IV nu precies speelde en of het echt zo vet wordt als Rockstar ons wil doen geloven.

3% Ons erover verbazen hoe Rockstar zonder er al te veel geld in te steken, toch weer een immense hype op gang heeft weten te brengen.

5% Wachten op het eerste bericht dat de heer Jack T. weer de kolder in zijn bekrompen harses heeft gekregen en GTA IV als game van de duivel betitelt.

10% Wennen aan het feit dat we het zonder Boris z'n altijd zo fijngevoelige reviews moeten stellen.

13% Proberen net zo goed in Devil May Cry te worden als Steven, onze ongekroonde koning van het hack & slash-genre.

14% Een band opbouwen met de douane op Schiphol. Misschien dat ze dan eindelijk een apart poortje voor PU-personeel gaan maken.

8% Proberen wijs te worden uit Niels z'n woorden. Hij belde de redactie een aantal keer tijdens z'n carnavalvakantie, maar wij hebben nog steeds geen idee waar het over ging.

5% Proberen wijs te worden uit Niels z'n email die hij stuurde omdat we z'n telefoontjes niet begrepen.

7% Onder invloed van BurnOut Paradise op kantoor collega's een schouderduw geven zodat ze tegen de muur kletsen, vergezeld van de kreet 'Takedown'.

11% Elke dag verwachtingsvol naar de brievenbus lopen om te kijken of er al een speelbare versie van Metal Gear Solid 4 in ligt.

CHICK VAN DE MAAND

DIE PRACHTIGE CHICK VAN LOST PLANET MOCHT NIET MEER MEEDOEN, WANT DIE HAD AL EENS GEWONNEN, MAAR DEZE DAME UIT BATTALION WARS 2 IS OOK EEN LEUKERTJE. HET LIJKT ONS GEWOON EEN KNAPPE MEID WAAR JE LOL MEE KUNT TRAPPEN. EN WILLEN WE DAT NIET ALLEMAAL...
PS. ALLE LOST FANS: GEEN PANIEK: KATE KOMT ABSOLUUT NOG AAN DE BEURT ALS WE DE REVIEW DOEN.



TO DO LIST

- DE WEKKER OP 29 APRIL ZETTEN. DAT IS NAMELIJK DE DATUM DAT DE WERELD EVEN STILSTAAT EN ER VECHTPARTIJEN UITBREKEN BIJ DE LAUNCH... VAN GTA IV! EN DIT KEER ZULLEN WE ACHTERAF NIET ONTKENNEN DAT DIE KNOKPARTIJEN IETS MET GAMES TE MAKEN HADDEN.
- WACHTEN OP EEN TELEFOONTJE UIT ZUID-KOREA MET DE MEDEDELING WELKE GAMES DIT JAAR OP DE WORLD CYBER GAMES GESPEELD ZULLEN WORDEN. WIJ ZETTEN ONS GELD OP HALO 3, CALL OF DUTY 4 EN PROJECT GOTHAM RACING 4.
- IN DE GATEN HOUDEN OF MICROSOFT INDERDAAD BIJ DE LAUNCH VAN GTA IV EEN 'PRIJSVERLAGING' DOORVOERT VOOR DE XBOX 360.
- CHECKEN OF DE PLAYSTATION 3 DE RACEFANS STRAKS NOG WAT TE BIEDEN HEEFT. ALS YAMAUCHI EN ZIJN GRAN TURSIMO-CREW GEEN GOED WERK AFLEVEREN MET GT 5...

X LOOPT STEVEN DE HELE TIJD MET ZIJN BONTMUTS OP. EERST DACHTEN WE DAT HET Z'N HONDJE PICCOLO WAS, MAAR DIE MOCHT NIET MEE... NAAR MOSKOU!

X HEEFT JURJEN HET OVER BUITENAARDSE WEZENS DIE UIT BUIKEN VAN MENSEN KOMEN.

X BULDERT DE PSP IN DE KNUISTEN VAN JEROEN: "I AM THE GOD OF WAR!"

X HANGT MAARTEN OPNIEUW DE KWAJONGEN UIT.

X HOPEN WE DAT WE JULLIE IETS KUNNEN LATEN ZIEN VAN DE NIEUWE PES VOOR DE Wii.

X SLINGEREN WE DOOR HET OERWOUD MET ENE GEORGE.

X HALEN WE GRAN TURISMO 5 PROLOGUE GEWOON UIT JAPAN!

X VECHT MAARTEN DE DEFINITIEVE STRIJD IN VIKING.

X GAAT JAN NAAR BELGIË VOOR EEN GAME MET EEN SPAANSE NAAM.

X IS STEVEN IN DE WEER MET LOST ODYSSEY.

X HEEFT JURJEN HET AAN DE STOK MET SAMUS, SNAKE EN MARIO.

- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

PU 172 LIGT 21 MAART IN DE WINKELS

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Als Jeroen geweten had dat zoveel mensen hem zouden bellen en sms'en over hoe GTA IV speelde, was hij wel een tijdelijke 06-lijn begonnen.

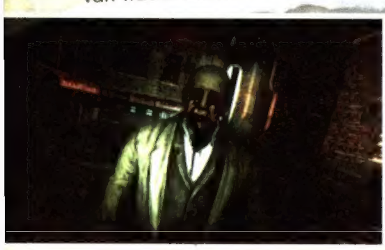
★ Sinds het vertrek van Boris is het aantal kale mannen met plakplaatjes gedaald met 33%. Niels probeert Ed nu zover te krijgen dat hij de vijf beste onderschriften aller tijden op zijn rug gaat tatoeëren.

★ Ed weigert, en daar kunnen we ons wel iets bij voorstellen. Want om nu je hele verdere leven met de woorden 'schoonmoeder' 'incontinentie' en 'aambeien' op je huid rond te lopen...

★ We begrijpen best dat publishers hun topgames met de feestdagen in de winkels willen hebben. Maar door alle Triple A titels naar oktober en november te verplaatsen, is het nu wel erg stilletjes op Gold Award niveau.

★ We hebben ons kapot gelachen om het feit dat Steven voor $7.50 een leuk kledingstukje heeft gekocht voor zijn karakter in World of WarCraft. Echter, misschien hebben we hier wel hét item te pakken waardoor vrouwen games leuk gaan vinden...

★ Als fatsoenrakkers dan toch games en geweld aan willen pakken, waarom hebben we dan niks gehoord over Condemned 2? Dat is ook niet bepaald een boeketreeks romannetje... Wederom een bewijs dat die gasten elkaar gewoon maar wat napraten en geen enkel benul hebben van wat er allemaal uitkomt.



SCHIJTGAME VAN DE MAAND

EEN MAGER ZESJE VOOR DE NIEUWE TUROK, DAT HADDEN WE NIET VERWACHT. MAAR JEROEN WAS DUIDELIJK IN ZIJN OORDEEL. TUROK IS MATIG UITGEWERKT, DE BALANS IS ZOEK (MET NAME ONLINE) EN DE A.I. LAAT TE WENSEN OVER. EEN DINODROL VAN EEN GAME DUS.

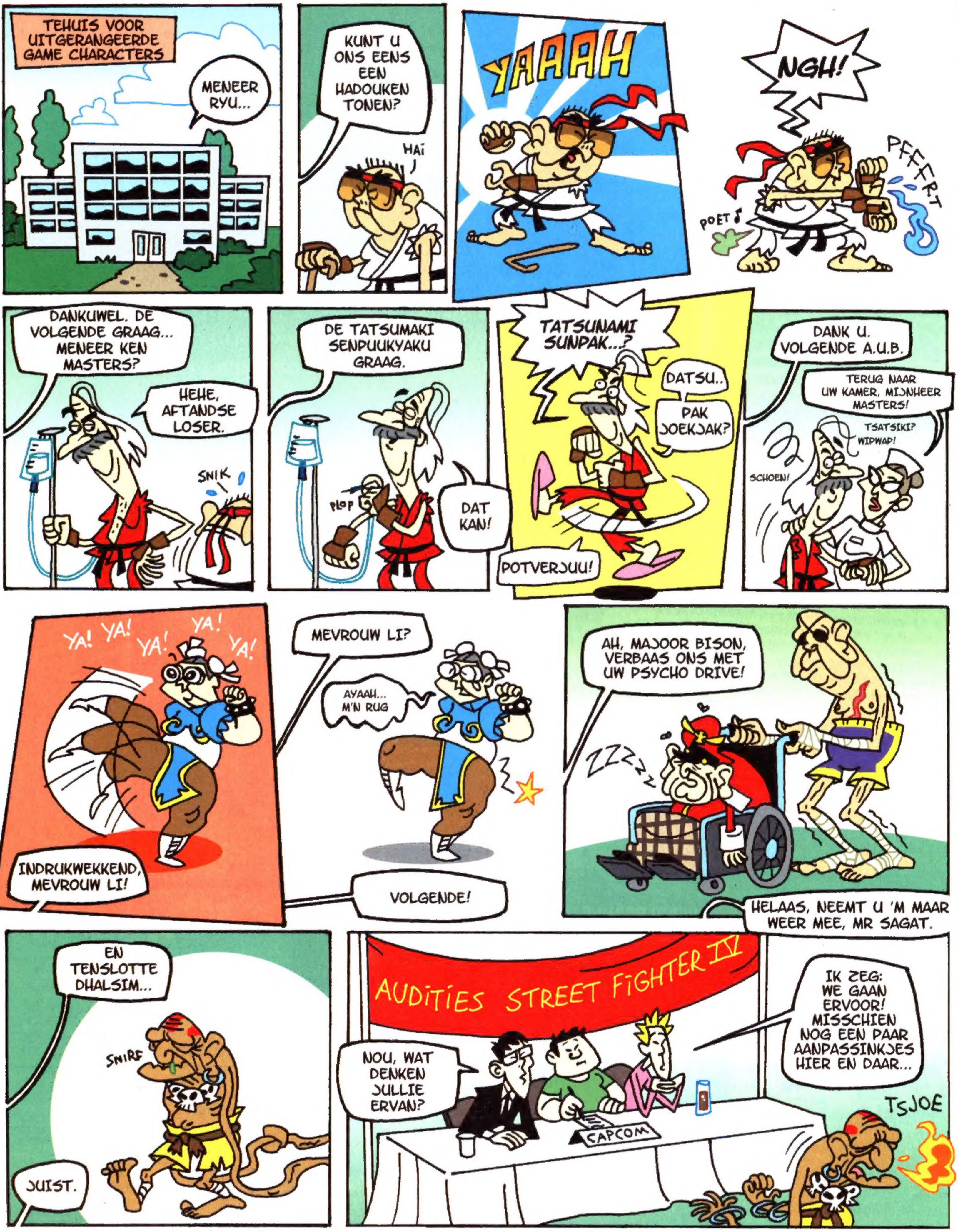






LONDEN [GTA IV]

Londen is heerlijk levendig: veel kroegen, veel winkels, mooie pulletjes, iPhones te over; alleen jammer dat die pond zo ongelooflijk hoog staat.


TEHUIS VOOR UITGERANGEERDE GAME CHARACTERS
MENEER RYU...
KUNT U ONS EENS EEN HADOUKEN TONEN?
HAI
YAAAH
NGH!
PFFFRT
POET
DANKUWEL. DE VOLGENDE GRAAG... MENEER KEN MASTERS?
HEHE, AFTANDSE LOSER.
SNIK
DE TATSUMAKI SENPUUKYAKU GRAAG.
PLOP
DAT KAN!
TATSUNAMI SUNPAK...?
DATSU..
PAK JOEKJAK?
POTVERJUU!
DANK U. VOLGENDE A.U.B.
TERUG NAAR UW KAMER, MIJNHEER MASTERS!
TSATSIKI?
WIPWAP!
SCHOEN!
YA! YA! YA! YA! YA!
INDRUKWEKKEND, MEVROUW LI!
MEVROUW LI?
AYAAH... M'N RUG
VOLGENDE!
AH, MAJOOR BISON, VERBAAS ONS MET UW PSYCHO DRIVE!
ZZZ
HELAAS, NEEMT U 'M MAAR WEER MEE, MR SAGAT.
EN TENSLOTTE DHALSIM...
SNIRF
JUIST.
AUDITIES STREET FIGHTER IV
NOU, WAT DENKEN JULLIE ERVAN?
IK ZEG: WE GAAN ERVOOR! MISSCHIEN NOG EEN PAAR AANPASSINKJES HIER EN DAAR...
CAPCOM
TSJOE


LOST ODYSSEY
Op vertoon van deze advertentie
gratis bandana bij free record shop & kans
op een Xbox 360
(check de actievoorwaarden in dit blad)
1000 years of memories lost. It's time to discover them.
From the famed creator of Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi, comes a revolutionary RPG experience rich in depth, emotion and cinematic gameplay. In an age that has harnessed the dark power of magic, you are the mysterious, immortal Kaim – on a quest to reclaim 1,000 years of lost memories. Unlock a past infused with love, betrayal, and war to reveal the path to reclaim your life and rescue the world.
16+
www.pegi.info
xbox.com/lostodyssey
© 2007 MISTWALKER, INC. / I.T. PLANNING, INC. All Rights Reserved. © 2007 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.
MISTWALKER
feel plus
Microsoft game studios
0
250
500
750
1000 YRS
Jump in.
XBOX 360 LIVE